WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR - DARK CRUSADE F.E.A.R. EXTRACTION POIN

GAMERS' WORKSHOP

цена: 4,99лв. I брой 24 I Ноември 2006
списание за игри, компютри и мултимедия

ASSASSIN'S CREED

FINAL FANTASY XII

Gothic 3

2142 BATTLEFIELD

ŌKAMI

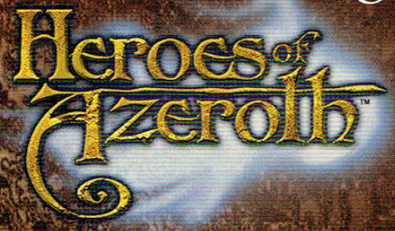
Играта с картите продължава!
ИГРАЙ С GW
И СПЕЧЕЛИ

Xbox360 + HDTV
Зверски компютър + TFT
Playstation Portable

ISSN 1312-53
9 771312 536006

Бий се до последната Карта!

Официална премиера - 23.10.2006



За повече информация посетете

www.wow-karti.com

www.UDE.com/WOW

© Upper Deck Europe BV, Flevolaan 15, 1382 JX Weesp, The Netherlands. All rights reserved.
(c) 2006 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Heroes of Azeroth is a trademark, and Warcraft, World of Warcraft and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries.

... в нашето днес, приятели, ще ви разкажа за нашето утре. За огнения изгрев над покритото с трупове поле. За нашата победа.

Навярно сте мислели, скъпи читатели, скъпи *приятели*, че написаното в предишния редакцион е било просто една красива история, литературна измислица, пресъздаваща метафорично трудовия ни процес като една гигантска битка. Но метафори нямаше. Това беше зловещата реалност на нашето вчера, облечено в малко писателски дивотии за цвят. Битка наистина имаше. Там долу, в подножието на върха, на който всички ние – рамо до рамо – стояхме само преди месец. Жестока битка. Кървава. Безмилостна. Хаотична. Битка без правила. Битка, в която добри и лоши, приятели и врагове, сменяха местата си със скоростта на разсякло въздуха острие. Битка, в която личните вярвания на всички нас бяха разбити на хиляди остри късове, които раздираха души и плът.

Имаше болка. Имаше огън. Имаше писъци на агония.

Времето се беше разтеглило в безкрайната спирала от ярост, безумие и страх, а всяка погрешна стъпка можеше да те запрати в самия ѝ център, където нежно проблясваше мамещият тунел бяла светлина, който да ни отведе далеч от целия ужас.

Помня Коралски, приклекнал до трупа на посечения си кон, миг преди с невъзможно бързи движения да се покачи върху врата на вражески колос; помня го как забиваше меча си в лъщящата плът на грамадата от мускули отново и отново, целият покрит в лепкавата ѝ черна кръв. Помня Шрайк ДжейСиДентънджиев, когото дори не бях забелязал в началото заради пустите му стелт-импланти, който се носеше напред във вражеските редици, сеейки огнестрелна смърт и трупайки експириънс като едно малко новинарско торнадо на смъртта. Помня Макс, или по-скоро безупречния му мерник, който бележеше хедшот след хедшот; подпрял снайпер с олимпийски размери на една близка скала, за да може да освободи лявата си ръка, с която да забърква коктейли за ранените. Помня Дууми, нашият личен Мастър ъв хорър (втори сезон, трета серия), който просто отказваше да признае, че някой враг е мъртъв, преди да го разфасова надлежно с бензиновата си резачка. Помня обърналата хода на битката поява на Илиян "Whisper" Илиев. Помня го как прелетя над сражението, покачен върху гърба на огромен дракон, размахал не по-малко огромен боен чук. Помня думите, които ни крещеше, преди да стовари могъщите си бронирани телеса насред боя, заставайки редом с нас. Думи за чест, за идеали, за достойнство, за това, че ние сме *шибаният* Уъркшоп и ако трябва, ще посечем и самата Съдба, но ще оцелеем. Думи, които разпалиха в сърцата ни огън, пред който дори барбекюто, организирано от питомната му люспеста животинка, изглеждаше жалко.

Помня всички тях, моите колеги и приятели. Помня това, което направихме в онази безкрайна черна нощ. Не се гордеем с всичко, което се случи тогава, но понякога човек трябва да изтръгне дори собственото си сърце, за да продължи напред.

Това беше нашето вчера.

Битката.

Но в нашето днес, приятели, ще ви разкажа за нашето *утре*. За огнения изгрев над покритото с трупове поле. За нашата победа.

Истината е, че това трябваше да бъде последният Редакцион. Последната първа страница на списанието **Gamers' Workshop**, преди то да изгори окончателно в огъня на пазарните правила и личния ни организационен хаос. Пепелта можехме да си поставим в красиво гравирана урна над камината, последен символ на някогашните велики времена. Можехме да се предадем.

А можехме и да заложим всичко и да се бием за това, което обичаме. Да се бием за Трола, на който продадохме душите си преди осем години. Вече знаеш какво избрахме.

Ето какво се вижда в светлината на нашия нов, уъркшопски изгрев. Завръщане на старите кримки, превърнали **Gamers' Workshop** в онова, което беше навремето. Да, не разбра ли вече, че този литературен едиториъл е базиран върху напълно реални събития – онова по-горе е самата истина. Илиян "Whisper" Илиев се завръща триумфално в скромната ни тролска обител. При това не само той, но нека не развалям всички изненади. DVD-то към списанието изчезва, просто защото вече нямаме нужда от него. Очаквай до броени седмици нашия нов нечовешки сайт, www.games.bg , който няма буквално нищо общо не само с настоящия такъв, но и с всичко друго, появявало се в рамките на българското интернет пространство. Всички нови трейлъри на игри и филми, във високи резолюции, всички нови демота, тонове уолпейпъри, уолктрута, чийтове, видео ревюта, нови GW филмчета от пиянските ни изстъпления, носещият се стремително към статута на високобюджетен блокбастър PROST, който – на всичкото отгоре – по някое време ще стане игрален, култови гейм комикси, грандиозен графичен роман. Искаш още? Имаш го! Всички текстове, излизали в списанието. Всички текстове, за които не е останало място в списанието. Всички текстове, които са влезли в списанието в съкратен вариант, ще се появят там в пълния си блясък. Ежедневно ъпдейтвани новини. И това е *едва* началото.

Пътят ни оттук води единствено напред и нагоре. Нашата героична компания спечели най-тежката си битка. Така че грабвай оръжие по избор и тръгвай с нас. Имаме свят да завладяваме!

Snake

КОД.Games.bg

Уникалният код дава едномесечен достъп до www.games.bg

Содержание Уъркшопа

12

Assassin Creed

Отдавна не се бях сблъсквал с игрален проект, способен да генерира в мен подобни колосални очаквания. Който да ме мотивира да го въздигна върху постамента на думите си, който да е достоен да насиля докрай възможностите на стила си заради него. Което всъщност беше доста неприятно, защото когато се *стараеш* преднамерено да пишеш добре, неминуемо пишеш *посредствено*.

Features

Gothic III 26

И така, в случай че не си разбрал, Голямото Очакване (ТМ) приключи! Четири дълги, сякаш безкрайни години изминаха от мига, в който Безименния отплава на борда на паладинския кораб Есмералда по посока към Миртана. Към собствената си Съдба.

Final Fantasy XII 52

Най-чаканото японско заглавие на годината най-сетне излезе. Да се твърди, че Final Fantasy е мания от световна величина, би било доста сериозно подценяване на пандемониума, който тази игра предизвика с появяването си.

08 Новини

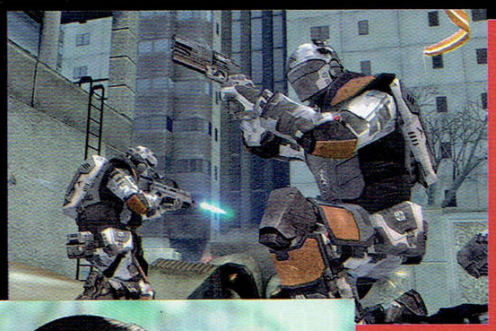
68 ПИСМА

70 Аниме

75 Кино

78 GW Best

80 GAMES.BG



Games:

12 Assassin Creed

18 The Darkness

21 Rayman

22 Army of Two

24 Lord of the rings online

26 Gothic 3

31 Defcon

32 Caesar IV

33 Secret Files Tunguska

34 Magic Kinight Apocalypse

36 Warhammer

38 F.E.A.R. Extraction Point

40 Scarface The world is Yours

44 FIFA 07

46 Battlefield 2142

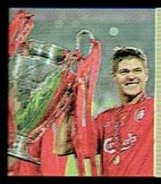
58 Age of Empires III:The WarChiefs

52 Final Fantasy XIII

58 Shin Megami Tensei

62 Dead Rising

64 Tekken (PSP)



Играя: Lord of the Rings: Shadows of Angmar Online, Dark Crusade, F.e.a.r. Extraction Point, Fahrenheit (отново), PES6
Гледам: Както винаги сериали - Lost сезон 3 (за да има мат'рял за наше си... добре де и заради Сойер!), Carnivale сезони 1 и 2, Battlestar Galactica сезон 3, Prison Break сезон 2, South Park сезон 10, Masters of Horror сезон 2... дали да не се абонирам за вестник "Трета възраст"?
Слушам: Предимно саундтраци - Crank, Lady in the Water, Its all gone Pete Tong, Snatch, Pi.
Чета: Кърт Вонегът - Сирените от Титан, поне се опитвам...
Заради грубите филмови гаври, които Дишков и Бакалов си правят с членовете на екипа, двамата дегенерати следва да бъдат: повишени, позлатени и излъчвани по телевизия СКАТ

doomy@games.bg

Играя: Final Fantasy XII ЕСТЕСТВЕНО
Гледам: Ouran High School Host Club, Ergo Proxi, Fafner, A Scanner Darkly, разни простотии по Youtube
Слушам: лоши хора
Чета: The Lies of Locke Lamora, The Prince of Nothing Trilogy, Сумрачен патрул

Заради грубите филмови гаври, които Дишков и Бакалов си правят с членовете на екипа, двамата дегенерати следва да бъдат: ...смъмрени...

roland@games.bg

Играя: Company of Heroes, Deus Ex, System Shock 2
Гледам: Трейлъри и тръпна в очакване за нещо свестно за гледане
Слушам: Colonel Les Claypool's Fearless Flying Frog Brigade, Primus и d'n'b, разбира се
Чета: Тайнственият пламък на кралица Лоана. Доживях да ми остане време и за тази книга.
Заради грубите филмови гаври, които Дишков и Бакалов си правят с членовете на екипа, двамата дегенерати следва да бъдат:
Почерпени с обилно количество Куба Либре и по този начин стимулирани да продължават да творят. От къде иначе ще дойде българският Оскар?

MrAK@games.bg

Играя: Okami,
Гледам: тъжно (нека снимката не те подлъгва)
Слушам: Orbital, Massive Attack, Ame, Coldcut;
Чета: блогове
Заради грубите филмови гаври, които Дишков и Бакалов си правят с членовете на екипа, двамата дегенерати следва да бъдат: Екстрадирани до моята скромна обител в Балчик и там да ми цигулират цял уикенд. После ще се напием.

Koralsky@games.bg

Играя: Gothic 3
Гледам: Battlestar Galactica Season 3
Слушам: Depeche Mode
Чета: Границите на безкрайността

Заради грубите филмови гаври, които Дишков и Бакалов си правят с членовете на екипа, двамата дегенерати следва да бъдат: Материално стимулирани

Duffer@games.bg

Играя: Okami, Bully, Scarface, Gothic 3, Dark Messiah, CoH, Justice League Heroes, Marvel Ultimate Alliance, MK: Armageddon, Destroy All Humans! 2, LoK: Soul Reaver 2 (баси, колко много играя, а!)
Гледам: ебахти яките трейлъри и ебахти тъпите филми; Бакалов до разпространителите - пичове, аре моля ви се (пуснахме Борат, успокой се - бел. разпространителите)
Слушам: PROST OST
Чета: разни стари книжки на Пратчет
Заради грубите филмови гаври, които Дишков и Бакалов си правят с членовете на екипа, двамата дегенерати следва да бъдат: Обожествени и включени в екстендед версия на Новия завет.

Snake@games.bg

Играя: Final Fantasy XII, SMT: Devil Summoner, WE 10
Гледам: Riding Alone for Thousands of Miles, Survive Style 5+, Blue Spring, The Hidden Blade, Hara-kiri, Dr. Strangelove, The 51st State, One Flew over the Cuckoo's Nest, Braindead, Coffee and Cigarettes, Sweet Sixteen, Evil Dead, Silent Hill, All about Lily Chou-Chou, Suicide Club, Fargo, A Dirty Carnival (а аз пък колко филми гледам, а!)
Слушам: The Offspring, Placebo, Zion I, Thee Michelle Gun Elephant и много електронна музика
Чета: Clive Barker - Dead Man's Hand, The Harrowing и др.
Заради грубите филмови гаври, които Дишков и Бакалов си правят с членовете на екипа, двамата дегенерати следва да бъдат: Принудени да участват в следващата продукция на Уве Бол!

Jeru@games.bg

Играя: DoW: Dark Crusade, Caesar 4, Defcon, CS: Source (да бе!), EVE Online за Бог да прости
Гледам: неадекватно
Слушам: радио Тангра и диско хитове!
Чета: безрезултатно се опитвам да открадна книжки със забранена Warhammer тематика
Заради грубите филмови гаври, които Дишков и Бакалов си правят с членовете на екипа, двамата дегенерати следва да бъдат: черпени бира в удобен за мен и тях ден. Демек да не се надяват много

Ikarus@games.bg

Играя: Football Manager 2007, PES, Генерал (новосъкрита страст) и лимки (преоткрита стара страст)
Гледам: да не се набивам много на очи
Слушам: Buena Vista Social Club, Molotov, Angeles del Infierno, Шуберт и Сашка Васева
Чета: "Защитата Лужин", "Бледо огън" и критическа литература, щото ще ставам изтъкнат набоковист
Заради грубите филмови гаври, които Дишков и Бакалов си правят с членовете на екипа, двамата дегенерати следва да бъдат: принудени да пият вече станалия легендарен коктейл ГМУЦ (газиран мензис от умряла циганка)

Orlinator@games.bg

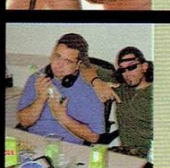
Играя: NFS Carbon, Unreal Tournament със Sparx и Mukembe
Гледам: си
Слушам: Electric Dragon, Just, Orgy, Deftones и Korn (разбирасе)
Чета: форуми и новини

Заради грубите филмови гаври, които Дишков и Бакалов си правят с членовете на екипа, двамата дегенерати следва да бъдат: Трябва да бъдат почерпени с пастички и еклери

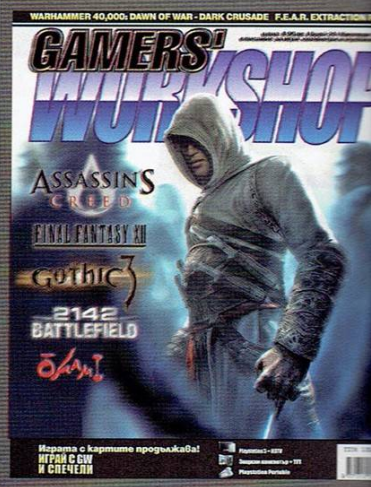
elmo@games.bg

Играя: Half Life 2, Mortal Kombat Armageddon, Okami
Гледам: V for Vendetta, The Singing Detective, The Departed, The Isle и разбира се BORAT!
Чета: Камера Помътняла - Филип Дик, Девет Разказа - Дж. Д. Селинджър
Слушам: Borat OST (нечовешка простотия), It's All Gone Pete Tong OST, Oblivion OST, Miami Vice OST, радио Z-Rock **Ако бях герой, Заради грубите филмови гаври, които Дишков и Бакалов си правят с членовете на екипа, двамата дегенерати следва да бъдат:** Лишени от алкохол за 1 месец!

SHRAiK@games.bg



ГъВъ филмчето е запазена мярка (тип стограмка) на Дишков & Бакалов. Никоя част от него не може да бъде репродуцирана изцяло или в частност без изчерпателното почерпване на авторите. Всички права беха запазени по едно време, но после ни свърши алкохола и за това ги продадохме, препродадохме и изпихме парите. Сори.



Брой 23 Октомври 2006

главен редактор
Александър Бакалов

отговорен редактор
Ивайло Коралски

безотговорен редактор
Илиян "Whisper" Илиев

коректори
Весела Симеонова и Симеон Цанев

дизайн
Емил Попов - **Severo**
Олгиерд Колев - **Elmo**
Диляна Динева - **Dee Dee**

директор маркетинг и реклама
Кристиян Бащавелов

авторски колектив
Александър Бакалов - **Snake**
Антон Дишков - **doomy**
Драгомир Дончев - **Duffer**
Ивайло Коралски - **Koralsky**
Камен *Макс* Дончев - **MrAK**
Орлин Ялнъзов - **Orlinator**
Чавдар Кацаров - **Ikarus**
Ясен Стойнев - **Jeru**
Симеон Цанев - **Roland**
Симеон Чешмеджиев - **Shraik**
Евгени Джуров - **ShadowTrance**

издател
Data.BG

Gamer's Workshop е списание за геймърския елит - хардкор играчите. Тези, които тласкат тази индустрия напред. Workshop е независима медия. Не обслужваме интереси. Можете да се доверите на нашите ревюта и мнения, защото на първо място сте вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ви изневерим, да не предадем доверието ви. Вие заслужавате това и нищо по-малко от това.
Сега, нека броят продължи!

редакция
София 1000, ул "Бачо Киро" 5Б
тел.: (02) 989 34 50
e-mail: workshop@games.bg
http://www.games.bg

рекламен офис
тел.: (02) 944 53 11, (02) 946 17 30
e-mail: marketing@games.bg

печат
Алианс Принт

Gamers' Workshop е запазена марка на **Дейта.BG** ООД гр.София. Никаква част от това издание не може да бъде репродуцирана изцяло или в частност без изричното писмено разрешение на издателя. Всички права запазени.

igrata @ games.bg

Дал си пет лева за списание, вече си го изчел и сега плачеш тъжно над празния си портфейл, озовал се пред прага на жестоката финансова реалност? Заложил си в пиянски бас, че дори и от тези лентяи от Уъркшопа може да има някаква полза? Цял живот си стоял твърдо зад теорията, че човек може да забогатее без да прави нищо особено трудоемко.
Е, настана твоят час. Всъщност той настана дори и да не се вписваш в никое от горните твърдения.
Вече седем години се опитваме да те разсмиваме с глупостите си, за което ти ни плащаш всеки месец. Е, време е да разнообразим малко връзката си – сега ти ще ни разсмееш с глупостите си и ние ще ти платим. За какво и колко ли? Ами чети, де.

Убеди ни да ти подарим игра #4

Какво се иска от теб:
В рамките на МАКСИМУМ 2000 знака да ни убедиш, че заслужаваш да ти подарим оригинална игра по твой избор. Кажи после, че не сме щедри.

Награда:
Играта, която си пожелал. Neverwinter Nights 2, любезно предоставена от ПУЛСАР

Победител
Георги Стоилов с разчувстващото си и крайно гийкско Dungeons and Dragons писъмце. Как да не се смили човек над него?

Здравейте!

Хубаво нещо е да искаш. Още по-хубаво е да получаваш. Ако искането води до получаване, то всички са доволни. Ако искането не доведе до получаване, то искането умира без да си фърфлява дестинито.

Тъпо почнах. Обаче искам. Искам защото давате. Давате защото искате. И аз искам. Така че давайте.

Още по-тъпо се получи.

Добре де, да си го кажем направо – искам Neverwinter Nights 2. Олекна ми...

Когато пиша това писмо, играта все още не се разпространява легално у нас, но се надявам до няколко седмици и това да стане факт, все пак говорим за огромно заглавие което 100% ще се продава като топъл хляб.

Сега пък трябва да ви убеждавам защо смятам че трябва да ми дадете играта, така ли? Кофти. Понеже не съм убедителен.

Гийк съм. Не ме е срам. Няма и от какво междувпрочем. Не съм излизал със седмици от квартирата, погълнат изцяло от добрите стари D&D ролеви заглавия – Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Planescape Torment, Icewind Dale, Temple of Elemental Evil и какво ли още не. Обичам Dungeons and Dragons вселените! Не ми трябва реалността – трябват ми само свободно време и мишка в ръка. Да, със гигурност получавам +5 на кретенизъм с всеки прекаран по този начин ден и негативните бонуси при носенето на очила постепенно започват да изчезват, но аз си избирам начина по който да прекарвам свободното си време, нъл тъй? Сега, че все още не мога да намеря девойка която да отговаря на изискванията ми (дълги уши, по възможност гласът ѝ да е female playfull и да няма достатъчно силен Will Save за да се навие да си легне с мен), но не спирам да търся.

Какво ще стане ако получа NWN2? Ами ще прекарам още поне месец затворен в дома си, но пък поне ще се чувствам за кратко далеч от всички глупости около мен и ще се радвам на приятна компанията, макар и виртуална такава. Както се казва в едно от наскоро припомнените ми GW филмчета – "На сираче хляб не се отказва" :)

А защо точно NWN2? Ами как защо – защото имам всяко друго D&D заглавие на рафта си, дори и най-недоклатените такива. Бих си взел и втория Невъруинтър оригинален на секундата, но освен че още не е наличен, трябва да вложа и малкото ми останали пари в ъпгрейд (така е, който играе Chaotic Good рядко приема пари като награда за куестовете...), тъй като новия Невъруинтър е твъъъъърде тежък, наситна!

Та така. Искам, тъй че давайте.

Жоро "Паладина" Стоилов

#1 Забавен колаж или изцяло лична рисунк

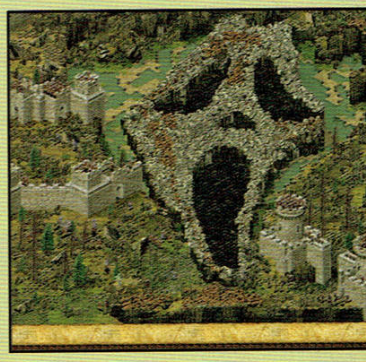
Какво се иска от теб
Да ни нарисуваш нещо на гейм тематика (може и на ръка, не се притеснявай за уменията си за работа с програми) или някакъв забавен колаж с популярен гейм-арт. Оценяваме както талант, така и креативност, но най-вече - по това колко си ни разсмял с творението си.

Награда: 50 лева

Победител:

Атанас Чакъров с крайно идейния, макар и привидно скалъпен набързо кавър на културния Snakes on a plane, включващ трижди по-културния ни колега Бакалов. Просълзихме се, честно...

#2 Забавен скрийншот



Какво се иска от теб: Да запазиш за поколенията идиотски момент от игра.
Награда: 40 лева

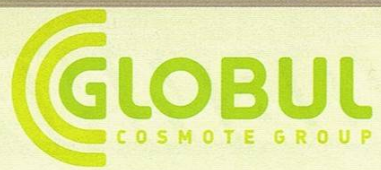
Победител:
Иван Кацарски, който явно доста си е поиграл със Stronghold едитора и е имал нервите да ни поздрави подобаващо за наскоро отминалия Хелоуийн. Да ти се връща, братле, ама следващия път можеше просто да почукаш на вратата на офиса и вместо традиционното "Trick or Treat?" да изчуруликаш едно "Уиски или Водка?". Останалите да си водят записки.

#3 Снимка на културна домашна гейм сре

Какво се иска от теб: Ами да заснемеш гейм средата си. Компютри, конзоли, телевизори, оплетени падове, разпилени навсякъде игри. Знаеш как е.
Награда: 30 лева

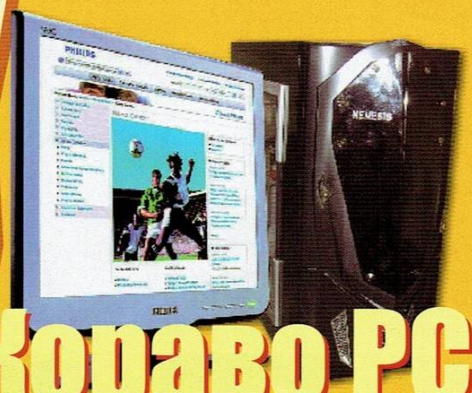
Победител:
Стамат Трендафилов, който може и да няма покрив над главата си, но пък с компютъра си не би се разделил. Само ни е много интересно какво имаше предвид като написа че адресът му бил "плаващ". Все пак може да мине през редакцията. Ако се изкъпе. По възможност няколко пъти.

Играта с картите се осъществява с генералното съдействие на



Събери Картите и Спечели

XBOX 360 +32"HDTV



Кораво PC! +TFT

PSP

Как да спечеля?

Играта с картите ПРОДЪЛЖАВА. Включи се сега и СПЕЧЕЛИ. Освен възможността да сглобиш уникално геймърско тесте, покрай това можеш да спечелиш и няколко ЖЕСТОКИ НАГРАДИ. Как?

1. Във всеки брой получаваш подсказки за тематиката на картите и героите в следващия. Прати своите предположения за героите изобразени на тях на e-mail *igrata@games.bg*. Ако познаеш минимум 3 карти от един и същи тип (2-ки, 3-ки, 4-ки и т.н.) в първите 3 последователни броя ще участваш в томбола за „джобна" конзола **Sony PSP**, плюс **2 оригинални игри** за нея, осигурени от *Мултирама България*. В случай, че познаеш минимум 3 карти от един и същи тип и в следващите 3 последователни броя ще участваш отново в томбола за второ **Sony PSP**, плюс **2 оригинални игри**, осигурени от *Мултирама България*.

2. Ако познаеш по 3 карти от всички типове от 6-ци нагоре (т. нар. "белот тесте" - 7-ци, 8-ци... до Аса) ще участваш в томбола за ТОП НАГРАДАТА – **Геймърски компютър от висок клас плюс монитор**, *осигурени от Мултирама България*

3. Ако събереш цялото тесте карти, можеш да участваш в томбола за ГОЛЯМАТА НАГРАДА – **XBOX 360** плюс **32" Телевизор (HDTV)**, осигурени съответно от *Мултирама България* и *сп. Gamers' Workshop*. Удостоверяването ще става посредством уникалните кодове, които трябва да изрязваш, събираш и да накрая изпратиш в комплект на редакционния адрес.

ПРОПУСНАЛИТЕ НЯКОЙ ОТ БРОЕВЕТЕ С КАРТИТЕ ЩЕ МОГАТ ДА СИ ГИ ЗАКУПЯТ ОТ РЕДАКЦИЯТА НА Gamers' Workshop, НА АДРЕС ул. "Бачо Киро" 5 Б

IGRATA@GAMES.BG

И така, на финалната права сме. Ще се видим още само веднъж, след което ще си раздаваме награди.
А сега да видим кои и защо:

Десятки (Злодеи):

Virgil (Devil May Cry) – Има стил, изглежда добре на карта и е с катана. Едва ли е нужно много повече.
Darth Malak (Star Wars: Knights of the Old Republic) – Един от най-културните злодеи в **Star Wars** вселената. При това не само във виртуалната такава.
Shodan (System Shock) – Стара, но златна, така да се каже. Един от класическите гейм-злодеи и може би една от най-злокобните сред тях.
Jon Irenicus (Baldur's Gate) – Защото една от най-великите ролеви игри на всички времена просто не би била същата без Джон Иреникус.

Валета – Класирането в тази графа се дължи на заслуги. Но пък какви заслуги само...

Raziel (Legacy of Kain) – Основният сюжетен двигател на най-страхотната история в западната игрална индустрия изобщо!
The Prince (Prince of Persia) – Слагал го е на Моника Белучи. Това не е заслуга, а повод за завист, де, но поне младежът изглежда по-добре от Венсан Касел.
Garett (Thief) – Дълбок и качествен персонаж от дълбока и качествена игра, родила цял нов поджанр. Достатъчна заслуга, смятаме.
Max Payne (Max Payne) – Заради любовта и куршумите, заради ноар геймингa... и не само.

Какво следва:

Дами

Тя е една много... "романтична" млада жена, станала основа за доста хитов и политически некоректен екшън. Освен това Луис Ройо ѝ е правил портрети.
Тя е търсач на силни усещания и реликви. И понеже на всички ви е ясно коя е, карам нататък.
Тя е мелез между два свята. Но онези, които застанат на пътя ѝ, бързо разбират от кой от двата черпи силата си. А остриетата, разсичащи пътта им, се обливат в цвета на косите ѝ...
Тя е шпионин и таен агент, винаги стилна и с безукорен маникюр. И ако е малко демоде, това само ѝ придава допълнителен чар, нали?

Попове

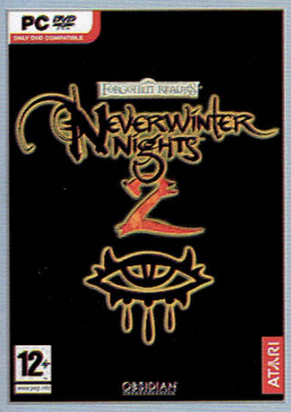
Той е безскрупулен, жесток садист и смъртоносен. Освен това е мъртъв, но това не може да го спре да дири отмъщение към своя бог. И ако може да си върне жената, която обича, още по-добре.
Той е истински мъж! Той е истински войник! Той е истински американец! И е естествено рус... Това не му пречи да треби де що има свинска сволоч наоколо и да пуска пари на стриптизьорките с надеждата, че един ден ще му излезе късметът...
Той е боец, обучаван от жена, за която се смята, че е най-великият войник на света. Историята му е дълга и оплетена, но той остава солиден до края ѝ.
Той е учен, озовал се в неподходящия свръхсекретен военен комплекс в неподходящото време. С лост в ръка...

Наградите се осигуряват от

www.multirama.bg

Магазин *Мултирама* се намира на ул. Солунска 2

Вторите никогазимни нощи, на мама златните...



Neverwinter Nights 2 се сдоби със златен статут и идва по мониторите ни, със силата на пиринска лавина, през декември. Леле как зловещо сме й се наточили тук в редакцията... Уф, това прозвуча нелепо. Ама си е истина, де. Така или иначе *Atari* официално обявиха, че всичко със заглавието е наред и Нощите идват да ни съсипят нощите на 3 ноември (в Европа това, на 31 октомври – в Щатите).

"Neverwinter Nights 2 *беше изключително преживяване за нас. Още от самото начало си поставихме за цел да създадем истински наследник на оригинала на Bioware, за да продължим техния завет. А той е – невероятно приключение за феновете на сингъл-плейър RPG-тата и за мод-обществото. Спокойно можем да кажем, че направихме точно това*". Фиургъс Уркхарт, президент на авторите от *Obsidian*.

Накрая, ей така за обща култура, трябва да знаеш, че на този човек и невероятния му екип дължим едни от най-добрите RPG-та през последното десетилетие! Участвал е в разработката на първия **Fallout, Planescape Torment** и **Icewind Dale.** Работил е и с *Bioware* по **Baldur's Gate** серията по време на златните дни на *Black Isle*. Абе, ОГРОМЕН ЧОВЕК, с две думи.

Demo на NFS Carbon

Electronic Arts пуснаха за свободно сваляне PC-демото на дългоочакваната нова серия на Need For Speed франчайза - **Carbon**. Срещу 650 MB получаваш оригиналното интро и по една писта за Drift и Circuit режимите. Ако станеш пръв, отключваш Canyon Duel опцията за битки срещу Kenji. Ще се насладиш на 3 возила.

В пълния **Need For Speed Carbon** ще играеш с повече от 50 коли и, както прекрасно знаеш, всяка от тях ще можеш да променяш до вманичаващо дребни детайли. (По този повод от *EA* твърдят, че ще ни запознаят и с новото поколение в модифицирането на автомобилите. Нарекли са новата си система "Autosculpt technology").

В новия **NFS** ще трябва заедно с аверите си с много пот и още повече бензин да печелиш парче по парче от територията на даден град и като го завладееш целия, ще се прехвърлиш в прочутия калифорнийски каньон Carbon.

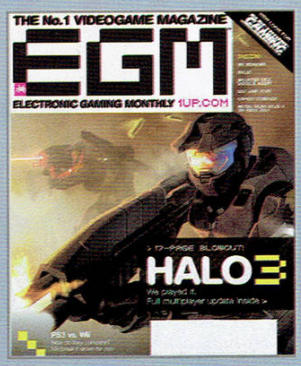
Световната премиера на **Need For Speed Carbon** е насрочена за 2 ноември 2006 като играта ще се появи почти едновременно за всички платформи – PC, Xbox, Xbox 360, PlayStation 2, PSP, GameCube, Nintendo DS и GameBoy Advance.

Демото можеш да намериш на ДВД-то към списанието.

Diablo 3!

И така, нека сега феновете на **Diablo**-сериите да седнат за малко и да се опитат да се успокоят! (Между другото това да видиш как цяла редакция хора чучват мигом по креслата като посечени с ултимативната +90 Strength бradва, си е адски забавна част от професията). Драстичните успокоителни мерки се налагат, защото тези дни получихме най-силния **намек**, че **Diablo 3** все пак може и да го бъде. Да не вземе да пометне някой, ей! Дръзкото предположение идва на базата на изказване на фентъзи-писателя Ричард Кнаак, който е започнал работа върху нова книга от света на **Diablo**. "*Това, което се случва в книгата, е от голямо значение за бъдещето. Знам само, че Blizzard са много въодушевени от идеята да направят феновете на* Diablo *наистина щастливи*." Кнаак всъщност е започнал работа върху цяла нова трилогия по **Diablo**. Запитан за какво точно става дума в нея, авторът отговаря лаконично: "*Аз не пиша за свят, който е вече мъртъв..., а за свят с много мъртвци в него*." Макар че още няма официална информация, със сигурност има някакво сериозно раздвижване около **Diablo**-франчайза. Стой нащрек!

Ново инфо около Halo 3



Новият брой на Electronic Gaming Monthly ще излезе със 17 страници информация за **Halo 3**! А стига бе, тия ще вземат да бият и нашите рекорди (ако помниш броя с **Heroes 3**). Така се случило, че авторите се докопали до много напреднала в разработката си версия на мултито в играта и в общи линии това правили цели 3 седмици. Тук-таме в мрежата има късчета информация за това какво аджеба са успели да видят през това време. Ето и някои от тях:

- Брутовете имат нови оръжия. Говори се за Spike Rifle и Spike Grenade.

- Ново превозно средство наречено Mongoose (Невестулка). Кълнат се, че е култово.

- Играта ще се появи по магазините в три издания: стандартно, колекционерско и (забележи) легендарно! Познай кое от трите ще идва със сувенир – малка спартанска каска и 4 бонус диска уникална информация? (Говори се, че каската ще е точно толкова голяма, колкото да я наденеш на главата на котката си, примерно).

- Началното оръжие на Master Chief вече е сменено. Според *Bungie* то е "*перфектното оръжие за началото на играта, ще ни се стори много познато, но не е пистолет, пушка или SMG.*" Интересно.

- А какво ще кажеш, ако можеше да записваш цели филмчета от соловата кампания, или пък от някоя особено цветуща касапница с приятелите? Нямаше да е лошо нали? Ами дишай спокойно. В **Halo 3** това ще го можеш!

Месията

След целия лют хайп по **Dark Messiah of Might and Magic** в последно време, първите ревюта за играта, които вече се появиха по чуждите сайтове, никак не се изказват ласкаво за нея. Набързо ще цитираме няколко мнения и оценки: PC.IGN (7/10) - "Сингъл-плеят на **Dark Messiah** предлага доста екшън, който накрая просто се изтърква." ; GameSpy (3/5) - "Претупан дизайн на нивата, разочароващ мултиплейър." ;

GameSpot (6.7/10) - "Сблъскахме се с безброй забивания и бъгове, рпг-развитието на героя всъщност е минимално, по-голямата част от битките са незадоволителни, а историята е почти напълно прозрачна още от самото начало!"

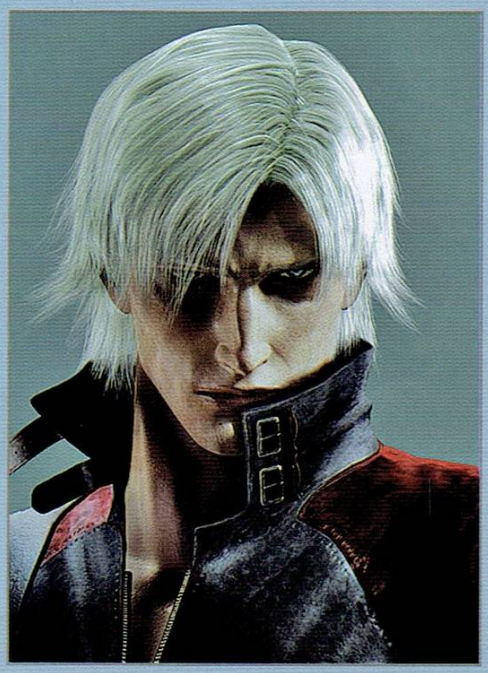
Още по-неприятното е, че нашите първоначални впечатления от играта съвпадат в голяма степен с написаното. Конкретно колегата Снейк откри за себе си ясен отговор на въпроса защо демото траеше точно петнадесет минути: *"Ми, щото точно петнадесет минути е мноо куул и после настава колосалната скука, деа и тарикатите"*.

Безпристрастното ни, пространно мнение за това толкова очаквано заглавие, ще прочетеш в следващия брой. Очаквай го!

Postal 3

"Бягащите с ножици" (*Running with Scissors*) подготвят нова част на добилата култов статут уникално-дебилна игра **Postal**. **Postal 3** ще бъде задвижван от преработена версия на Source енджина на *Valve*, ще излезе някъде през 2008-ма и ще бъде първата част от поредицата, която ще се разработва и за конзоли (Xbox 360). Какво можем да очакваме? Ами много от същото. А това накратко означава изкривена социална сатира и политически некоректни и извратени сцени на виртуално насилие. Нали помниш КАКВО изпълняваше ролята на заглушител за помпата в играта? А така (Да не се бърка с "Атака". Такава извратения и Волен Сидеров не може да измисли. Май...). Специално за **Postal 3** с технологията моушън-кепчуринг са записани реалните движения на множество филмови звезди, най-различни знаменитости и дори момичета на Playboy! В главната роля отново ще бъде Пичът (TM).

Devil May Cry anime

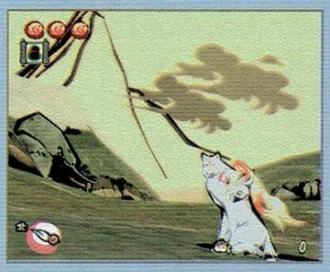


Най-накрая. Задава се аниме по **Devil May Cry**! Бяхме почнали да си мислим, че първо адът ще замръзне и чак тогава проектът ще види бял свят. Без паника народе, любимият ни ловец на демони, самият той полу-демон – Данте, ще види съвсем отблизо прекрасния свят на анимето. Даже много дейно смята да участва в него. Още по-приятната новина е, че анимето по **Devil May Cry** ще се прави от огромните *Madhouse Productions*, създатели на Chobits и Ninja Scroll! Nasu: Summer in Andalusia, на същите пичове, беше първото аниме в историята, представено на фестивала в Кан през 2003 година. Сериалът ще стартира много силно – с 12 епизода, които ще започнат да бъдат излъчвани още през пролетта на 2007-а по японския сателитен телевизионен канал WOWOW.

R.I.P. Clover Studio!

Capcom решиха, че трябва да затворят дъщерното си студио *"Clover"* - създателите на **Viewtiful Joe**, **God Hand** и **Okami**. Като основна причина за решението се посочва фактът, че техните игри не са се оказали достатъчно печеливши. Екипът се запазва, но всички се вливат в *Capcom* и в крайна сметка ще престанат да творят като едно цяло.

Дали и доколко сме натъжени от тази новина ще разбереш, след като прочетеш ревюто за **Okami** в този брой. Може да хвърлиш око и на финалната ѝ оценка, ако толкова те вълнува.

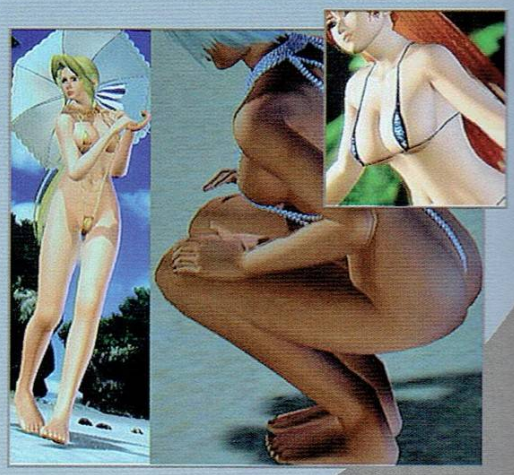


Добре де, ще го кажем в прав текст. 12-ти октомври (тогава бе оповестено решението) е един наистина много тъжен ден за гейм-индустрията. Все пак има слухове, че *Clover* ще се отцепят от *Capcom* и ще започнат на чисто. А дано!

Ако това обаче не се случи, просто сме длъжни да кажем следното: Сбогом, *Clover Studio*, нека безпрецедентната иновативност и фантазия, с които дарихте всички нас, винаги се помнят.

Цици

След горната неприятна новина е време за малко разтуха за геймърската душа. Да те питаме сега нещо. Въпросът е точно към теб, ти, който си прекарал п на брой мокри и безсънни нощи с първата част на **Dead Or Alive Xtreme Beach Volleyball** за Xbox (известна в редакцията като "най-чекиджийската игра ever"). Ами не беше ли уникално фрустрираща играта на моменти? Например в онези, в които бруталните мацки се разхождаха по плажовете с едни нищо и никакви прашчици и горнища, а на теб ти се искаше най-добрият ти приятел - вятърът, просто да отвее въпросните нанякъде. Даам, с втората част от поредицата пичовете от *Тесто* определено са решили да се гмурнат още по-навътре в дълбините на "геймингa с една ръка". Като за начало са решили да махнат "волейбола" от заглавието и играта вече ще се казва просто **Dead or Alive Xtreme 2**. Което означава, че играта ще набляга все повече върху дигитални мацки в оскъдни бански костюмчета, вместо върху спортни лигавщини. И като казваме оскъдни, имаме предвид (фрустриращо) ОСКЪДНИ. Просто



погледни скрийншотите от играта. Подбрахме само два от най-безобидните, щото ако се бяхме заровили повече из галериите, броят, който държиш в ръцете си, щеше да излезе догодина.

World of Warcraft TCG

С голямо събитие в столичен магазин един от вносителите на игровите продукти на *Upper Deck Entertainment* у нас – *„Студио Арт Лайн ООД"* – представи колекционерската игра на карти **World of Warcraft TCG**. Студиото ще поддържа играта с верига клубове в София и страната, постоянно осъвременявания интернет портал WoW-Karti.Com, превод на правилата на играта и текста на всяка една карта на български език и разпространението им във вид на печатно издание и онлайн. За повече информация за World of Warcraft TCG, отиди на http://www.ude.com/wow

За повече информация относно предстоящите турнирни изяви в страната, част от световната турнирна мрежа на Upper Deck Entertainment, посети сайта http://wow-karti.com/tournaments.html

Колекционерските игри на карти са сред най-популярните хоби игрови продукти в света, привличащи феновете с огромно многообразие от богато илюстрирани карти за събиране и игра, чийто брой нараства с всяко следващо разширение. Те предлагат много интересни правила, които изискват логическа и комбинаторна мисъл, и уникалната възможност всеки да създаде своє собствено тесте от стотици и дори хиляди карти.

Wii проблеми

Потребители от официалните форуми на *Nintendo*, които вече са имали възможността да тестват новата конзола на фирмата, информираха за някои неприятни неща. Като например това, че Wii се държи изключително странно, ако е изложена на слънчева светлина. Под "странно" да се разбира "диода на майката спира да прави връзка с безжичния контролер и конзолата става неуправляема". Много неприятно. Още по-тъпото е, че абсолютно същото нещо се случва и ако Wii е изложена и на директна халогенна светлина (каквато е например светлината в стаята на списващия тази рубрика). Така че ако искаш да играеш без проблеми – дебели завеси, дръпнати на макс, и никви халогенки. Разбира, се за повечето геймъри днес това едва ли ще се окаже сериозен проблем, но какво стана с идеята на *Nintendo* да привлекат милиони нови почитатели, които досега не са виждали видеоигра през живота си? Нещо не си ги представяме малките момиченца и бабета сврени в кьошето в пълен мрак, като същи Ридици.

Бруталната корица!

Известният британски гейм-журналист-ветеран Джим Росиньол зададе много интересен въпрос на личния си блог: ТОВА ли е най-яката корица на списание за игри, която някога е виждал в живота си? Става дума за кавъра на последния брой на локалното издание на PC Gamer за Русия и Украйна. На него е изобразен череп-болшевик във военна униформа с петолъчка на челото, който те сочи обвинително с пръст и ти казва в лицето *"Ти си празен!!!"* Както и сам можеш да се убедиш, корицата е наистина зверска. Евала на братушките, просто шапки долу.

Става дума за нов руски FPS с названието **You are Empty**. Той е в много напреднал стадий на разработка и ще предложи здрава физика, добър ИИ и медицински сестри-зомбита! Малко за историята. Краят на 50-е години на миналия век. СССР е в стихията си. Експеримент за създаването на свръх-хора посредством физиологични и ментални промени, се проваля катастрофално. Оттам насетне се пръкват всякакви изчадия, включително и мед-сестрите зомбита. При все тази сосна зелева пръдня вместо сюжет, пожелаваме успех на създателите от *Digital Spray Studios*. **You are Empty** ще се разпространява от утвърдилата се като водеща компания в дистрибуцията на видеоигри на територията на бившия СССР *1C Company* (**IL-2 Sturmovik**, **IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles**, **Pacific Fighters**).

Текст: **Snake**

Assasin's Creed

"Не съществува истина. Всичко е позволено"

Отдавна не се бях сблъсквал с игрален проект, способен да генерира в мен подобни колосални очаквания. Който да ме мотивира да го въздигна върху постамента на думите си, който да е достоен да насиля докрай възможностите на стила си заради него. Което всъщност беше доста неприятно, защото когато се *стараеш* преднамерено да пишеш добре, неминуемо пишеш *посредствено*. Затова в един момент просто ударих спирачката на литературните си словоизлияния, изтрих ги със злобна усмивка и написах това, което четеш в момента. Една от най-конкретните ми, сухи и натъпкани с фактология статии. Но може би точно така е правилно. Когато описваш прекрасен пролетен изгрев, докоснал с лъчите си лицето на спящата до теб жена, неоновата яркост на излишните литературни забежки кара нещата да изглеждат изкуствени.

Да, аз вярвам, че **Assassin's Creed**, най-очакваният терд пърсън на 2007 година, ще бъде един от първите, истински екст-джен изгреви. И затова ти го представям такъв, каквото го видях аз.

Орелът на смъртта

Сюжетът на **Assassin's Creed** проследява историята на опозорения хашашински убиец Алтиер, който се опитва да възвърне мястото си в сектата. След провал в особено важна мисия (убийството на тамплиерския водач Робер Дьо Сабл и потенциално откриване на легендарното съкровище на ордена) Алтиер е понижен в редиците на сектата от Master-Assassin ("майстор убиец") до нивото на Unitiated ("неинициран", най-ниският ранг при хашашините).

Синан, лидерът на сектата, предлага на нашия герой възможност да бъде реабилитиран. Алтиер трябва да предприеме опасно пътуване из Светите земи и да убие тайнствен мъж, за който се знае, че иска да превърне Третия кръстоносен поход в кървава баня в името на личните си цели. Хашашините приемат, че смъртта му ще доведе до стабилизация на региона, позволяваща на Синан да управлява в мир.

В началото на играта Ричард Лъвското Сърце е завладял отново пристанищния град Акра от окупиралите го сарацини. С вече установена операционна база, кръстоносците се готвят да поемат на юг, към основната си цел – Йерусалим, който воините на вярата искат да си върнат в името на Светата католическа църква. По това време градът е управляван от Саладин, водачът на сарацинските армии. След разгрома си в Акра, той не би позволил на Лъвското Сърце да го унижи отново и събира воините си край руините на крепостта Арсуф с идеята да нападне кръстоносците от засада преди да са достигнали Йерусалим.

Тези военни маневри практически са оставили Светите земи неохранявани. Докато Ричард и Саладин са увлечени в смъртоносната си игра, мъжът, който управлява региона в тяхно отсъствие, се готви да придобие още власт. Кървава власт. Времената са белязани от геройства, манипулации и провокации. И именно насред този хаос Алтиер, един безскрупулен убиец, е призван да донесе ред и мир.

Да се включи в играта на тронове като пионка, която да достигне края на дъската, удряйки неочаквано далеч по-силните от нея фигури.

В хода на смъртоносното си приключение нашият герой ще открие, че кашата, в която се е забъркал, е далеч по-сериозна, отколкото и без това изглежда на пръв поглед. А конците зад всичките участници в конфликта бивят нежно подръпвани от тайно общество – група, напомняща много за самите хашашини. Чиито истински цели са на път да бъдат разкрити в хода на кървавото пътешествие на Алтиер.

Жанр: търд пърсън екшън-адвенчър
Производител: UbiSoft Montreal
Разпространител: UbiSoft
Платформи: PC, PlayStation 3, Xbox 3
Излиза: 30.03.2007
Сайт: http://assassinscreed.uk.ubi.co

И приключението започва. С кръв по стоманата, с хрип на разкъсан бял дроб, с последен, тих удар на умиращо сърце. С крясъците на врани, пируващи над останките на някога велики владетели.

С кредото на един убиец...

На арабски думата "Алтиер" означава "орел", а изборът на точно това име за нашия протагонист е повече от преднамерен. *"Той е като граблива птица"*, споделя Николас Кантен, художествен директор на проекта. *"И взехме това за отправна точка при изграждането на образа му –движения, поведение, дори визия"*. Така е. Ярката слънчева светлина врязва сянката на Алтиер в стената зад него. Качулката му напомня за клюн. Снежнобялата му пелерина се развява, подобно на криле, докато убиецът скача от покрива, където е причаквал жертвата си. Белият орел на смъртта се приземява върху спокойно разхождащия се по улицата мъж. Поваля го. Сграбчва го за гърлото с дясната си ръка, изтегля лявата назад. Церемониалният кинжал изскача, подобно на нокът, на мястото, където някога е бил отрязаният при инициирането на Алтиер безименен пръст. Писък. Удар. Тишина.

Нинджите на Средния изток

Поради липсата на достоверни исторически сведения за сектата на хашашините, от *UbiSoft* получават чудесната възможност да останат исторически коректни с **Assassin's Creed**, без това да ограничава особено много въображението им. *"Това, което е написано в историческите книги, е това, което хората извън ордена разказват за ордена"* – усмихва се креативният директор на играта Патрис Дезиле. *"Ние, от своя страна, искахме да вкараме играчите* **в** *ордена и затова си позволихме определена творческа свобода"*.

Един конкретен къс информация за хашашините, едно наситено с емоция изречение е възпламенило творческите гении на *Ubisoft*. Мотото на ордена, превърнало се впоследствие и в мото на играта: **"Не съществува истина. Всичко е позволено"**. *"Веднага щом видях тези думи, разбрах, че зад тях стои игра"* – спомня си Патрис. *"Напомни ми за Даоизма и Будизма, за ученията, представящи реалността като илюзия, с която можеш да правиш каквото пожелаеш. И това усещане се запази в играта. Подходихме към хашашините, сякаш са нинджи от Средния изток. Това изречение се превърна и в кредото от заглавието. Защото подобно съждение е било крайно неприемливо в средните векове, когато религията е учела хората, че това, което им се казва, е истина, при това абсолютна. В митологията на играта нашите хашашини се борят именно срещу това"*.

Движенията на нашия "арабски нинджа", Алтаир, ще представят съчетание от невероятна сила и почти ефирна грация. За последното се е погрижил впечатляващият комплект от 40 000 налични анимации, които да пресъздадат всяко негово взаимодействие с околния свят. За сравнение – феноменалните и все още вдъхващи респект акробатики на персийския Принц бяха представени от едва 800 анимации.

Killing in the name of...

Когато хората мислят за убиец в игра, логичната представа, която излиза на преден план, е любимият ни плешив непукист 47. От *UbiSoft* са си поставили високата цел да променят тази представа. Алтаир е мъж на честта, който се отнася към всяка своя жертва с уважение. В хода на приключението си той ще трябва да убие десетки хора, като всяка екзекуция ще има свой собствен, уникален стил и ще се извършва на различно място. Три неща обаче ще останат константни в хода

Акцентите в обещанията на *Ubi Soft*:

Бъди убиец!

Възможност да усвоиш реалните умения и тактически подходи на най-смъртоносната и тайна секта на наемни убийци в човешката история. Планирай нападенията си, концентрирай всичките си познания в един-единствен, катарзисен смъртоносен удар и изчезни без следа.

Бъди свободен!

Елиминирай жертвите си когато, както и където пожелаеш. Забрави за скриптираните ситуации, предварително зададените маршрути и подредените като пъзел в стил "*имаме това и това, хайде сега да видим как авторите на играта очакват да го убия тоя*" нива. Изненадай *шибаните* автори. Бъди по-умен и изобретателен от тях. Този път имаш свободата да го сториш. Проследи жертвата си сред живия, пълнокръвен и исторически достоверен свят на **Assassin's Creed**. Катери се по покривите, язди коне, използвай настроенията на тълпата в своя полза. Направи каквото пожелаеш, стига кинжалът ти да се впие в набелязаната плът.

Слей се с тълпата!

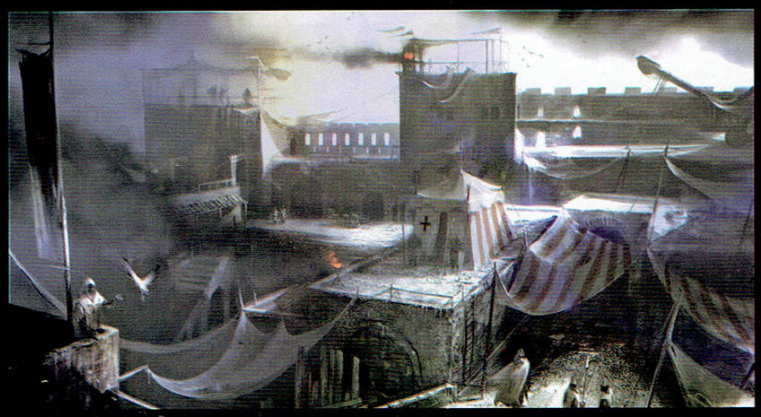
Забрави за NPC-тата такива, каквито ги познаваш от досегашната си игрална практика. Това там са живи, истински хора, които реагират адекватно на всяко едно твое действие. Използвай тълпата, за да постигнеш целите си.

Помни историята!

Никакви принцове, никакви принцеси, никакви фентъзи измишльотини. **Assassin's Creed** пресъздава исторически достоверно Светите земи такива, каквито са били през XV в. Пресъздава оръжията, доспехите, дори бойните техники. Графичната платформа на играта е позволила на авторите да го сторят.

Нект джен!

Брутална графика, нечовешки пресъздадени движения, свобода на действието, интуитивна контролна схема, реалистична интеракция със заобикалящия те свят, комплексна бойна система. Какво повече да искаме от един търд търсън екшън?



на играта – трите стъпки в подхода към всяка една мисия. Първата е откриването на жертвата. Което определено няма да бъде най-лесното нещо в преизпълнения с живот, обширен игрален свят на **Assassin's Creed,** при липсата на услужлива карта с червено маркерче. Втората ще бъде смъртоносната атака. От играчите ще се иска да намерят най-правилния път към – така да се каже – сърцето на жертвата си, използвайки пълноценно предимствата на заобикалящата ги среда и неутрализирайки всякакви потенциални пречки по пътя на кинжала им. Авторите твърдят, че няколкото кратки мига на самото убийство ще съсредоточават в себе си целия емоционален заряд, цялата агресия и тъга на едно истинско отнемане на човешки живот. Времето ще се забавя, камерата ще фокусира върху вкопчените в последен, смъртоносен танц ловец и плячка. Ще можем да видим страха, да чуем молбите и предсмъртните молитви, да видим отблизо лицата на хората, които умират в ръцете на Алтаир. И той винаги, независимо от напрегнатостта на ситуацията, ще успее да открадне още няколко секунди, в които да покаже уважението си към умиращия. "*Честно казано, основното ми вдъхновение за убийствата беше онази сцена от Спасяването на редник Райън, в която германецът прободе американец с нож, а той се опитваше да прошепне нещо*" – казва Дезиле. – "*Това не беше екзекуция, а момент на близост между две човешки същества. И точно постигането на това усещане беше особено важно за мен*".

Когато приключим със задачата си, навлизаме и в третата фаза – бягството. От нашите предпочитания и от заобикалящата ни среда зависи дали ще се опитаме да си проправим път с бой, да се изплъзнем от преследвачите си с ефектни акробатични изпълнения или да намерим начин да се скрием, сливайки се с тълпата. Една мисия, в трите ѝ описани фази, може да отнеме както десет минути, така и повече от час, изцяло в зависимост от това как решим да действаме.

Силата на масите

Колкото и добра да е приказката за Алтаир и колкото и добри идеи да са заложени в нея, игралният аспект, способен да изстреля **Assassin's Creed** в хитовите висини, е свързан с чисто техническата реализация на проекта. Доколко останалите обещания ще бъдат изпълнени времето ще покаже, но ако има едно нещо, в което съм твърдо убеден, то е, че от *UbiSoft* са напълно способни да изстискат едно възхитено ахване от преизпълнените ми с цигарен дим дробове. И ще го направят. Снимките и филмчетата го показват по доста категоричен начин. "*Номерът не е в това да обясним на хората, че това пред тях е един многолюден град, а те да виждат три NPC-та, които се шляят из него по предварително зададени маршрути. Номерът е наистина да им дадем тълпа. А Scimitar енджинът, с който работим, е способен да изобрази едновременно 60 NPC-та на екрана, всяко едно от тях – движено от свой собствен, индивидуален ИИ*" – хвали се Дезиле. В това отношение **Assassin's Creed** няма да има нищо общо с търд търсъните, с които сме свикнали, а ще напомня поскоро за сити-билдинг симулациите/**Sims** серията, в които всяко човече има достатъчно богат набор от нужди и възможности, които определят поведението му в рамките на съответния ден. Тук NPC-тата спонтанно изпитват нужда да поговорят с някого, налягат ги глад и жажда, нужда от почивка, дори имат нужда да се поразхладят малко, защото слънцето им е дошло в повече. В добавка всяко NPC ще има индивидуална сила и тежест, така че няма да можеш просто да притичаш през тълпата, измествайки всеки, застанал на пътя ти. "*Достигането до жертвата ти в някои от мисиите ще напомня за невъзможността ти да си пробиеш път през хората на многолюден концерт, за да видиш групата от първия ред*" – смее се Дезиле. – "*Да не говорим, че ако се блъскаш прека-*

лено много, можеш просто да изядеш някой юмрук от изнервен гражданин".

Освен нуждите си, всеки персонаж в играта ще има различни нива на толерантност спрямо действията на героя. Покатери се на някой покрив посред бял ден и половината минувачи ще се спрат, за да видят какво точно прави този идиот. Направи някоя простотия, като например да обърнеш сергията на продавач, и всеки в тълпата ще реагира на това по някакъв начин. Ако предизвикаш твърде неконтролируем хаос, единственият начин да оправиш нещата е да се покриеш някъде за достатъчно дълго време. По възможност – в някой храм. В този ред на мисли – из градовете в **Assassin's Creed** ще има социални групи (свещеници, просяци, проститутки и прочее), които ще реагират на действията ти в зависимост от отношението им към светлата ти асасинска личност. Направи достатъчен брой мизерии, които те считат за правилни, или им помогни по някакъв начин и следващия път, когато стане напечено, те могат да ти помогнат (типичен пример за това са монасите от трейлъра, които скриват Алтаир след убийството). В **Assassin's Creed** няма сенки, в които да станеш невидим, няма излизащи от стените остриета, които трябва да избегнеш. Ролята на всичките тези, класически за игрите от жанра геймплейни елементи, ролята на бонусите и капаните, е поета от тълпата.

Акробат на *свободна* практика

Динамичната тълпа, колкото и добре да звучи като идея, сама по себе си не може да даде на екипа, правещ играта, търсеното от тях усещане за пълна свобода, за реален, пълнокръвен и пълнотухлен свят. А когато имаш герой с уменията на цирков акробат, да го оставиш да се разхожда единствено по улицата е някак неприлично. Само дето тук няма да видиш подканящо стърчащите стойки за знамена и удобно разположените платформи от Принцовете. "*Нека си го кажем направо – повечето екшън-адвенчър игри, в това число и тези, които ние сме правили досега, поставят играча в ролята на опитна мишка в лабиринт. И той просто трябва да се огледа, за да открие предварително зададения път към сиренцето. Е, вече ни писна от тази схема*" обяснява главният програмист на **Assassin's Creed**, Мат Мазерол. В тази игра всеки сантиметър от заобикалящата те среда може да бъде отправна точка за добре премерен акробатичен номер. Хиляди потенциални пътища ще се разкриват пред теб на всяка крачка.

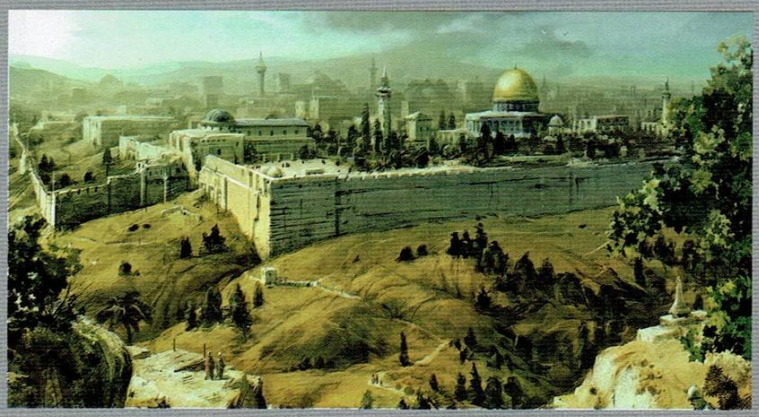
Което обаче вади на дневен ред въпроса с контрола, защото той Алтаир хубаво е бахти и акробатът, но ти разполагаш само с един мизерен пад, за да докажеш това твърдение на преследващите тé стражи. Обичайната игрална практика е да имаш определен бутон за определено действие, примерно "скок" или реагиращ спрямо моментното ти положение "use" бутон. Тънкият момент е, че **Assassin's Creed** не е обикновена игра. Управлението на героя тук ще напомня по-скоро за кукловод, движещ марионетка. "*Хубавото на тази концепция*" – казва Джейд Реймон, изненадващо красивата продуцентка

Историята

Като начало на сектата на хашашините (за етимологията на думата – по-долу) обикновено е сочена 1090 година, когато Хасан-ибн Сабах основава своята крепост в Аламут, сред планините южно от Каспийско море. Основната цел на Хасан и последователите му е да ударят властта на Абасидския халифат, убивайки важни политически фигури. Сабах става известен в историческите анали като "Старецът от планината", при все че според някои източници не иде реч за думата старец ("шеих"), а за арабското му име – Шейх-ул-Джибаал.

По-голямата част от известните ни факти за хашашините идват от посещението на Марко Поло в Аламут през 1273 година. Според това, което му казват местните, крепостта на Сабах е била разрушена от монголците около 20 години по-рано и повечето следи от сектата вече са потънали в местните митове.

Последователите на хашашинския орден са всявали ужас сред местните с безпощадността си и непоколебимата си лоялност. Сред по-известните жертви на хашашините са везирът на Фатимад ал-Афдал (1122), Реймънд Втори от Триполи (1152) и вторият син на Ченгиз Хан – Йагатаи (1242). Английският крал Едуард Първи е ранен от Убиец през 1271 година, но оцелява. Смята се също така, че Саладин, закономерно разгневен след няколко *почти* успешни покушения срещу светлата му личност, обсажда с армията си хашашинската крепост Масиаф през 1172, но по неизяснени причини вдига обсадата дни по-късно и до края на живота му отношенията с представителите на сектата са "дружески". Легендите разказват за хашашина Рашид ад-Дин Синан, който лично проникнал в шатрата на Саладин, насред лагеруващата му армия, оставяйки отровна питка и бележката "Ти си в наша власт", докато спи.



Наред с личните си битки, хашашините често са получавали задачи от външни поръчители. Така например се знае, че убийството на Патриарха на Йерусалим е било поръчано от Хоспиталиерите. Съществуват и слухове, че покушението над Конрад от Монферат е било поръчано от самия Ричард Лъвското сърце. Всяко едно подобно поръчково убийство обаче е бивало съобразено с политическите цели на сектата.

Хашашините са унищожени от монголския военоначалник Хулагу Хан по време на монголското нападение на Аламут на 15 декември 1256 година. Библиотеката на сектата е напълно унищожена, с което по-голямата част от тайните ѝ потъват в небитието. Сирийският "клон" на хашашините пада през 1273 благодарение на Салтан Баибарс.

През 1275 година хашашините успяват да си върнат Аламут за няколко месеца, но политическата им сила вече е безвъзвратно загубена и сектата бива претопена от други ислямистки групи. При все това убийците хашашини продължават да се занимават с мрачните си дела, макар и не толкова организирано, както преди. Последните писмени сведения за тях са от 14 век, откогато са запазени писмени сведения за тарифите им за убийство.

Assassin's Weed!

Думата "assassin" произхожда от арабското "хашашин" – буквално – "консуматор на хашиш" (тук има спорове дали става дума за хашиша, който познаваме днес, или за друг вид наркотик, описан от Марко Поло при посещението му в Аламут през 1273 година като "треви, чийто ефект напомня този на алкохола"). Някои историци твърдо се разграничават от наркотичните теории, твърдейки, че "хашишини" идва от "последователи на Ал Хасан". Други смятат, че Убийците нямат нищо общо със самия хашиш, а само с факта, че думата "консуматори на хашиш" е просто синоним на "хора извън закона"/"хора, отхвърлени от обществото". Според трети става въпрос за грешно разбрана дума – Ал Хасан е наричал последователите си Асасиюни – хора, служещи на "Асас" – "основите на вярата".

Най-широко разпространените теории обаче се завъртат именно около злоупотребата с опиати. Според част от тях хашашините са ползвали хашиша, за да си "буустнат стренгта", да се почувстват безсмъртни и да бъдат зверове в битката, а според друга – че хашишът е бил важна част от ритуалите им, защото в наркотичните си видения те симулирали умиране, можели да видят отблясък от рая, който ги очаква, след като загинат, и така спирали да се страхуват от смъртта. Или че младите следовници на сектата били друсани редовно след пристигането си в Аламут и верността им била получавана с простичката заплаха, че ако не слушкат, ще им спрат дрогата.

Кредото

Хашашините са превърнали убийството в истинско изкуство. С действия, насочени директно срещу държавните устои на Селчукските владетели, които непрестанно преследвали следовниците на сектата. "Убийците" особено много държали на публичните екзекуции, при които жертвата бивала убивана насред многолюдна тълпа, без да се допускат никакви "нещастни случаи" със случайни хора. Често екзекуциите са били извършвани дори в джамии. Обичайният подход на хашашините е бил да използват маскировка, за да се слеят с околните. Любимото им оръжие е бил кинжалът. Близкият контакт с жертвата е бил задължителен, за да няма никакъв шанс небелязаният обект да оцелее. Именно поради тази причина сектата е отхвърляла отровите, лъковете и всякакви други пособия за дистанционна атака.

Хашашините са отричали и самоубийството – при провал в мисията екзекуторът е предпочитал да загине в бой, или дори в следствие на изтезанията, които са го очаквали при залавяне.

Според някои източници хашашините са били използвани и за сплашване на политически неудобни хора. Въпросните се будели някоя прекрасна сутрин с хашашински кинжал, лежащ на възглавницата до тях. Което, както се досещаш, е било доста сигурен намек, че животът на съответния индивид виси на косъм и ще бъде добре, ако той спре да се занимава с това, което е провокирало набелязването му.

на играта, – "*е че веднъж вникнал в контролната схема, ти остава просто да играеш. В нито един момент няма да ти се наложи да поглеждаш списъци с комбота, примерно*". Контролите изглеждат така – бутон за краката на героя ти, бутон за ръцете му с оръжие, бутон за ръцете му без оръжие, бутон за главата му. Плюс бутон, напомнящ за Shift-а при писане, който ще определя дали съответното действие ще бъде извършено високо или ниско. Прост пример – Алтаир тича към някаква ограда. Натисни бутона за ръка без оръжие и той ще се оттласне от нея с ръце. Натисни бутона за крака и той ще я прескочи. Бутонът за глава няма да те кара да я използваш като боен инструмент, а ще накара героя ти да помисли над ситуацията, пред която е изправен. Това може да ти даде както по-кинематографичен ъгъл, показващ по-ясно пътя през дадено място, така и – примерно – възможност Алтаир да се заслуша в чуждия език, на който говорят околните, в опит да хване някоя позната дума. Идейно, а?

How much can you know about yourself, you've never been in a fight?

Не си очаквал, че обученият убиец просто ще подскача наоколо и ще изучава психологията на тълпите, нали. Както и акробатичния контрол, бойната система ще бъде проста, интуитивна и ефектна. В името на реализма, героят ти няма да бъде безсмъртна машина за убиване, но със сигурност ще е достатъчно добър боец, за да накара адреналина ти да кипне. И тук, както и в останалите аспекти на играта, е търсен реализъм, така че – примерно – нито един от сражаващите се няма да може да нанася сложни удари, да взима много щети на враговете си или да блокира непробиваемо, ако е тежко ранен. От своя страна враговете ти, също като теб, ще могат да се възползват напълно пълноценно от свободата на околния свят и да подхождат по множество различни начини към всяка ситуация. "*Тук AI-то не действа на принципа "врагът те вижда и те напада, биейки се с теб, докато единият от двама ви умре*" – обяснява ИИ-отговорникът Марк Беснер. – "*Ако Алтаир убие най-силния в някоя група, другарите му вече ще осъзнаят ясно, че няма да могат да се справят с него. Единият може да падне на колене и да се моли за милост, другият – да хукне да търси помощ, а третият – да потърси начин да се покатери по околните покриви и да го издебне в гръб*". Нека само да ми се пробва тоя последният, добавям с миролюбив блясък в погледа аз...

Кога?

Алтаир идва на 30.03.2007 година. Бъди културен домакин и го посрещни подобаващо – с хляб, сол и лют ъпгрейд.

НОВИЯТ

GAMES.BG

СКОРО...

Текст: SHRAiK

The Darkness

FPS-ът с пипала

Производител: Starbreeze
Разпространител: 2K Games
Жанр: FPS
Платформи: PS3, Xbox 360, PC (неофициално)
Излиза: Q1 2007

Дълга, ех КОЛКО дълга е историята ни.

Целиимперииипотънахавзабвение,докаточакахме.НякойдругкатоНего–суверенниятнигосподар,ВладетелятнаТъмнината.БезскрупулниятМигелЕстекадо,пиратът,убиецътнаМагдалената.500годиниизминаха,откактоТой, основателят ни, загина...

Тъмнината.Демоничнасила,съществуващаотхилядолетия,отсамотоначалонавременетоможеби.Занеязнаемтвърдемалко...тявинагиеоколонас,ноникоганеебилачастотнас.Защотосепредавасамоотбащанасин.Вмомента,вкойтопърватамъжкарожбасероди.ТогаваТъмнинатаяобграждда,абащатаумира.Дететонезнаекаквопритежавачакдо21-ясирожденден.След това започва промяната...

МигелнебепървиятПриносител,нобепървият,койтопокориистинскипотенциалнаТъмнината.Използвая,задапромениясамияобликнасвета.ЕднабемечтатаМу–всесилендабъдеВладетелят,подпомаганотБратството.

Тайнопродължихмесъвществуванетоси.Чакахме.Ах,колкочакахме.Неизпускахмеотпогледвсекиследващ ПриносителнаТъмнината.СиноветеМу, внуците Му. Обучавахме ги. Пазехме ги.

Провалихме се!

Уви.Единсследдругвсепо-слабиинедостойниставаха.Покварисеродът...

Цели5векапо-късноналй-сетненякойчумолитвитени!Уникаленепоследниятприносител.Силенибезмилостене,целеустремен.Адълбоковсърцетоситаидобрина.Ода,щемупосочимпътя.Щемупокажемнакаквоеспособен. Трябва само да ни се подчини.

Присъединисекъмнас,тищастливо,щастливомомче.Нимаощенесиразбрал? Та ти СИ ТЪМНИНАТА. Ти притежаваш силата, Ти можеш да направиш всичко.

И Ти ще трябва да си платиш за това, о да, ще си платиш...

The one and only

Не знам доколко си личи от горния текст, обаче главният герой в **The Darkness**, Джеки Естекадо, е смазващо култов персонаж. Поне в едноименния комикс на Top Cow, откъдето е вдъхновена цялата игра, че и филмът, дето Холивуд се е юрнал да го прави. Толкова култов всъщност, че създателите му казват за него следното:

Джон Силвестри: *"По Тъмнината не можеше да се направи игра или филм преди 10 години. Първо публиката трябваше да попривикне с персонажи като Човека-паяк, мутантите от X-Мен, Хълк. Може би днес светът вече е готов за герой като Джеки. Имайте предвид, че той е ужасно комплексен и постоянно е разкъсван от конфликти. Супермен е красив, страхотен човек, отгледан и възпитан правилно от любящи родители. Каква е вероятността да се поддаде на Тъмната си страна? Докато Джеки е ужасно противоречив. Под цялата маска на Тъмнината, която го обгръща, той е свестен. Само че в същото време прави ужасни неща."*

Нещо повече. Авторите ще се опитат да ни предадат мистър Естекадо в цялата му многопластовост и смеем да твърдим, че са на прав път.

Пол Дженкинс: *"The Darkness е приказка повече за главния герой, отколкото за невероятните му умения. Това е един трик, който почти не се прилага във ви-*

че да си позволи лукса на секса, защото ако някое жена забременее с момче от него, той ще умре в деня, в който синът му се роди.

Така и ще започне играта. ЛЕКИНКО е ИЗНЕРВЕН главният герой в **The Darkness**. А нервните хора, особено пък когато са обладани и от демонични сили, са способни на много лоши неща, вервайте ни...

Тя дебела била работата..

Какво пише горе в графата „жанр"? FPS. Ми да ама не. Не е съвсем това. По-точното определение: **The Darkness** е високоадреналинов FPS със стелт и адвенчър елементи, разчитащ на силна история

двойгрите, който обаче сме реализирали в нашата игра. Ако рисуваш персонаж в комикс, много бързо достигаш до същността му. Джеки е изтъкан от конфликти човек, свързан с мафията. Силите на Тъмнината са брилянтни, уникални, интересни, но те всъщност са проблем за него. Сега, след като вече ги притежава, най-мощното му оръжие се оказва и най-голямата му слабост. В това се състои дилемата му."

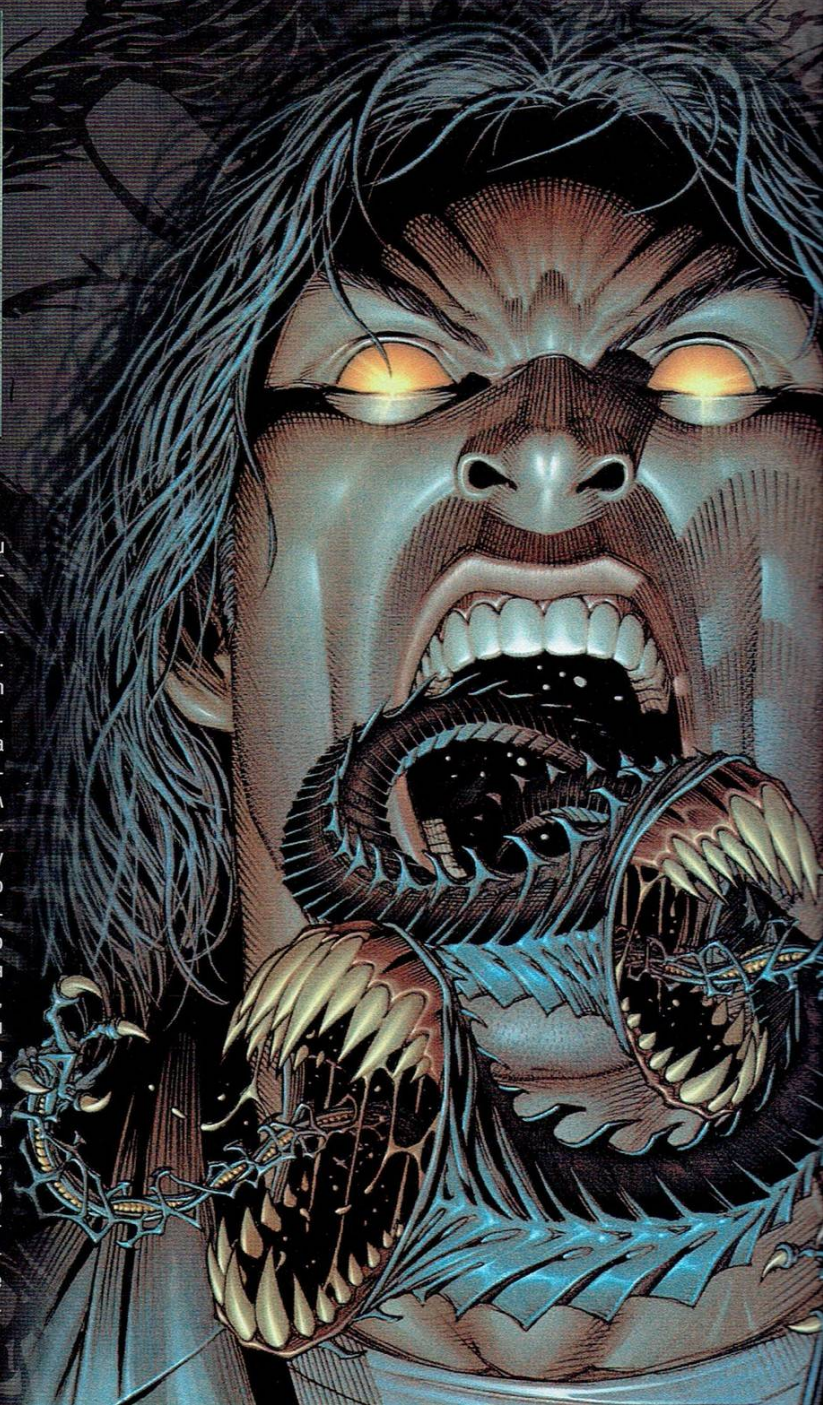
Убедени сме, че ако **The Darkness** стане хит (а ние сме си доста убедени, честно казано), основната причина за това ще бъде уникалната симбиоза, която всеки един от нас ще изгради с основния персонаж в този многообещаващ FPS. Ще преживеем неговата драма, ще усетим болката му, ще изпитаме гнева му, ще попием от силата му, за да избием неговите врагове

Джон Силвестри: *"Основното в нашата игра е, че ти СИ Джеки Естекадо. Историята до такава степен е обвързана с него, че самият аз в един момент започнах да говоря по начина, по който той го прави. Исках да правя това, което и той прави. Ти контролираш този човек и неговата мрачна сила в мрачния му свят, който изглежда толкова реален."*

История

Знаем, не си чел комиксите и се чудиш за какво точно става дума. Ето за какво.

Действието на **The Darkness** се развива в Ню Йорк. Джеки е член на мафията. Свикнал е на разврат и бруталност от малък. Израснал е в лошо семейство. Събужда се на 21-я си рожден ден, за да открие, че владее невиждана по размерите си сила. Работата му на изпълнител на мокри поръчки за фамилията Франчети започва да процъфтява с новите му умения. Всичко обаче се обърква, когато босовете разбират колко е ценен всъщност и започват да се опитват да го контролират. По възможно най-грешния начин. Заплашвайки единствения човек, когото Джеки някога е обичал истински – детската му любов Джени. Появяват се и други врагове – тайнственото *Братство на Тъмнината* (вдъхновило увода на тази статия), което иска да го плени. Налага се Джеки да се обърне срещу собствената си фамилия. Логично започва да бъде преследван и от полицията, защото Франчети на практика притежават целия град. На всичкото отгоре Владетелят на Тъмнината не може пове-



и тотално съпреживяване с персонажите, в който често ще общуваш с NPC-та, ще можеш да изпълняваш куп странични от основната сюжетна линия (съб)куестове, ще можеш да преминаваш през тях по много повече от един начин и не на последно място – ще се радваш на разни интересни екстри в стил **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** (Ха да те видя теб как щеше да ги събереш тия 7 реда жанр в онова малко пространство горе).

Ооо, нали не си забравил, че именно симпатичните скандинавци от *Starbreeze* ни дариха с гореспоменатото огромно заглавие? А така, не ги забравяй тия ДРЕБНИ подробности.

Много шум за НЕЩО

Към горния FPS миш-маш сме длъжни да прибавим още няколко подробности. Контролираш герой с уникалните умения на тъмнината.

Като за начало ще имаш на разположение две огромни метални змии (пипалата от подзаглавието), излизащи от раменете на Джеки, които се простират на около 15 метра напред. С тяхна помощ Армагедонът е в кърпа вързан. Обръщаш/замеряш с коли и огромни боклукчийски гюмове, поглъщаш/пробождаш враговете. Можеш да ги използваш и за разузнаване, защото Джеки вижда това, което и те виждат. Това значи допълнителни две очи 15 метра напред във всяка посока!

Друго култово дарк-умение е да призоваваш т. нар. Darklings в играта. Това са изцяло подчинени на Тъмнината твои помощници, всеки един от тях - уникален сам по себе си, с различна атака и умения. (Както вече споменахме в Е3-броя, всички от раз се влюбихме в оня идиот с триона). Изглеждат дебилно, забавни са и са ти предани до гроб. Ще можеш да ги използваш в най-различни ситуации. Можеш да гледаш на тях като на един вид различни оръжия. Засега броят им е "12+"!

Още... Тъмнината ще те предпазва от куршуми, ще те лекува и ще те дарява и с разни други умения, като това да призовеш мини "черна-дупка" в дадено помещение, която да сплеска всичките ти опоненти за броени секунди и, в добавка, да изглежда адски ефектно.

Разбира се, в играта ще има купища стандартно оръжие от рода на пистолети, пушки, гранати. По един пистолет във всяка ръка? Няма проблем.

Продължаваме с подправките в Тъмното ястие, за което днес така сладко си говорим. Ути, къде завря южноамериканския чесън с дъх на жожоба, бе брато? Така. Прибави малко смазваща и адски надъхваща музика и изобщо уникално звуково оформление. Щипчица от "един най-смазващите артове във видеоигра изобщо" ® (Тук сме единодушни, ама това сигурно е заради комиксите). Получаваш грандиозна, мрачна, неповторима и по своему великолепна нюйоркска атмосфера, в която ти управляваш най-лошия и деструктивно настроен персонаж в "целата схема".

Още! Така и така споменахме вече за **Riddick**...

Всъщност двете игри имат адски много общи черти. Следва 3-минутен гюбек (вид танц) на радостта и щастието. Като за начало са правени с един и същи енджин! Само дето версията му в **The Darkness** е сериозно ъпгрейдната, за да отговори на новите изисквания за некст-джен визия и физика. На този етап играта изглежда адски добре. При положение, че в **Тъмнината** основната част от времето ще се стремиш да си... ами на тъмно, няма по-добър енджин за тази цел просто. Точно както и в **Riddick** ще е добре да унищожаваш всички източници на светлина, защото те директно пречат на силите ти, а симпатичните дарклинги направо ще се разпадат на светло. За стелт елементите вече споменахме. Очаквай разни тихи убийства в случай, че успееш да се приближиш дотолкова до някого, че да не те усети. За капак на всичко ни очакват и множество любопитни екстри. Изродите са въвели някаква система от GSM-и в играта, с помощта на която ще трябва да събираш разни телефонни номера, разпръснати из нивата. Някои от тях ще ти носят бонуси, подобно на кутиите с цигари в **Riddick** (ще отключваш разни интервюта с авторите, нови артове, части от историята и т.н.). В други случаи пък ще получаваш възможност да звънниеш на някое NPC, което ще ти даде напътствия как да продължиш напред и какво точно да направиш!

Споменах ли, че *Starbreeze* са кретени? Ми Кретени са си. Шведите са решили, че както си играеш, изведнъж може да ти стане скучно. Какво правиш? "Ми пускам си телевизора", ще кажеш ти. Правилно! Ама ужасно си прав. Само дето изобщо няма да ти се налага да си гасиш конзолата, защото телевизорите в играта ще са почти като истинските. Всеки един ще е интерактивен и постоянно ще излъчва разни предавания. Интервюта с авторите, пълнометражни и дори анимационни филми. Идиотите са вкарали дори няколко серии на Попай моряка. Сега ако ни пуснат и Планета, направо няма да излизаме от тая игра.

PC, Конзоли, Multiplay, HUD

Ще излезе ли **The Darkness** за PC или само за Xbox 360 и PS3? Официално още нищо няма. Само че главният дизайнер Йенс Андерсон заяви, че се надява с играта да се случи същото, каквото се случи и с **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay.** А именно – конзолна премиера и 6 месеца по-късно и PC-версия. Така че новините са по-скоро обнадеждаващи.

Ще има основно мултимедийна разлика между версиите за Xbox 360 и PS3, като този път сериозно облагодетелствани ще бъдат притежателите на новия кютук на Sony.

Наличието на Blu-ray формат при PS3 например ще доведе до сериозно увеличение в програмата на телевизорите в играта, като за момента са обявени класическия ням вампирски филм "Nosferatu" и 5 епизода на Попай. На всичкото отгоре *Starbreeze* смятат и да се възползват от спецификата на PS3-контролера, който улавя движенията на ръката. Крият как точно ще става това обаче, гадовете. Оттам насетне двете конзолни версии няма да се различават.

Очаква ни изчистен интерфейс, такъв на практика почти ще липсва. Няма никакви скали, броячи, показатели, мини-карти. Всичко ще става ясно само с един бърз поглед към Джеки. Например веднага ще знаеш каква тъмна сила е активирана в момента (наречени са Пълзящ мрак, Демонски ръце, Черна дупка) само по цвета на очите на двете метални змии – червен, жълт, син.

Игра в мрежа? Да. Със сигурност ни е обещана такава опция, като на този етап се знае, че ще можем да влезем в кожата на някой от "12-те +" дарклинги в играта.

Дали чакаме с нетърпение, питаш? Абе ти четеш ли ги изобщо тия глупости, дето ги пиша, или само гледаш картинките, а?!?

Rayman Raving Rabbids

Жанр: Party game
Производител: Ubisoft Montpellier (конзолни версии) Ubisoft Bulgaria (PC)
Разпространител: Ubisoft
Платформи: PC, PS2, Xbox, Xbox 360, Wii, Nintendo DS, PSP
Излиза: 9 Декември
Сайт: raymanzone.uk.ubi.com

Новият **Rayman** няма да бъде платформър!

Колкото и странно да ти се струва в този момент подобно решение на *UbiSoft*, то е напълно обосновано. Основната платформа, за която е предназначен **Rayman Raving Rabbids**, е новата конзола на *Nintendo – Wii*. Знаеш за контролера ѝ и неговите уникални възможности за управление. *PC* версия също ще има. Освен всичко останало тя ще се разработва в българското студио на компанията. За съжаление не успяхме да се свържем с отговарящите за нея лица, затова ще споделим впечатленията си от това, което ще представлява играта за *Wii*.

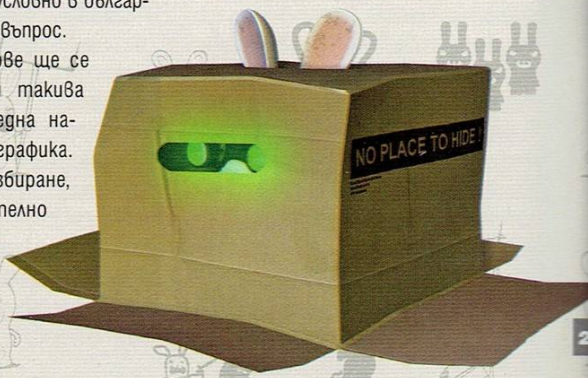
Rayman Ware

Новото творение на французите се разработва под вещото ръководство на *Мишел Ансен*. Негови бяха предишните **Rayman-и**, както и леко противоречивата **Beyond Good and Evil**. Новият **Rayman** ще прилича доста на *Nintendo*-вия хит **Wario Ware**. Чисто концептуално. Продуктът на французите обаче ще бъде няколко идеи по-усложнен. Ще си има сериозно стори, което играчът ще има привилегията да проследи между отделните мини игри. Според *UbiSoft* можем да очакваме над 70 напълно различни игрички. Още по-хубавото е, че **Prince**-овите създатели не действат на принципа „количеството за сметка на качеството".

Друга голяма разлика спрямо всички стари серии на **Rayman** ще бъдат противниците на симпатичния скокливко. В новата игра те ще бъдат... зайци – дългоухи, смешновати и освен всичко останало ще могат да танцуват. Дългоухите ще бъдат толкова добре оформени от дизайнерска гледна точка, добре раздвижени и озвучени, че като нищо ще засенчат осанката на **Rayman**. Всъщност, ако съдим по рекламната кампания, избрана от *UbiSoft*, то те *вече* са я засенчили. На играча ще се предостави възможността да контролира всякакви видове същества, включително акули, орли, паяци и др. Съответно, Реймън ще получи безценната възможност да усвои уникалните способности на всяко животинче, които в последствие ще му помогнат в битките срещу пощурелите зайци. С напредването в играта, пред играча ще се отвори и възможността да преоблече скокливия си герой в разностранни одежди. Например като рокаджия, поп изпълнител, рапър, гангстер и т.н. Наред с различните униформи ще можеш да сменяш слънчеви очила, прически, панталони и още каквото там се сетиш. Въпреки че играта ще се разработва за най-маломощната платформа от ново поколение – *Wii*, тя ще бъде с приказно красива графика, която, сигурни сме, на едно модерно *PC* ще изглежда още по-добре. Вярваме безусловно в българските кодъри по този въпрос.

Фантастични светове ще се преплитат с реални такива за създаването на една наистина великолепна графика. Звукът, по подразбиране, ще бъде изключително дебилен. Очакваме нечленоразделните реплики, характерни за остров Тимбукту, да се разгърнат с пълна сила.

Силно се надяваме симбиозата между отделните елементи в новия **Rayman** да бъде на добро ниво, доказвайки, че само *Nintendo* могат да създават наистина качествени парти игри. Все още остава отворен въпросът как точно ще се играе *PC* версията на играта обаче. Най-вече по какъв начин ще се контролира цялото действие. Когато получим информация от първа ръка – неминуемо ще я намериш на страниците на списанието. По последни данни **Rayman Raving Rabbids** трябва да се появи на Европейския пазар на 9 Декември за всички платформи. Експектваме.



Текст: **MrAK**

Army of Two
И двама са достатъчни

Жанр: Third Person Cooperative Action (яко, а?)
Разработчик: EA Montreal
Разпространител: Electronic Arts
Платформи: Xbox 360, Playstation 3
Излиза: Втората половина на 2007
Сайт: http://www.ea.com/armyoftwo/

Ние в Gamers' Workshop винаги сме отдавали особена почит на кооперативните игри. Дали ще е **MK: Shaolin Monks, Splinter Cell Chaos Theory, Ghost Recon, Metal Slug, Contra,** чет'ри по сто без мезе или креватно джудо (последното не го практикуваме помежду си – говорим примерно) винаги е по-забавно, когато в мероприятието участва повече от един. В някои от случаите и повече от двама, но това е тема на друг материал. В контекста на тези мисли, за нас особена емоция предизвика представянето на тазгодишното E3 на **Army of Two**. Игра, която е ориентирана основно към кооперативния геймплей и която вярваме, че ще играем с огромно удоволствие.

По принцип заглавията, които са предназначени за двама или повече души в кооператив, са обидно малко. Затова е нормално при обявяването на подобно заглавие не само ние да му обръщаме специално внимание. Хайпът обаче не се подсилва допълнително от *EA*, което за тази фирма е странно. Предвид че заглавието се очертава да бъде уникално, пък и е първото на разработчиците *EA Montreal*, фактът, че освен бързият преглед от отминалото E3, няколко съвсем оскъдни късчета информация и базиран върху интрото трейлър са единствените материали, достъпни за медиите, е меко казано странен. Да се надяваме, че причината не е в някакви особени проблеми при разработката, а просто *EA* искат да ни „погъделичкат" повече преди премиерната дата.

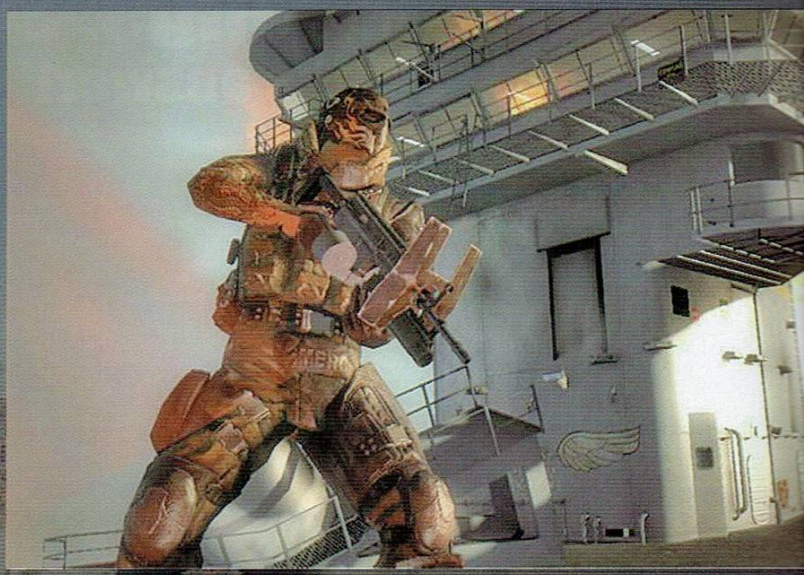
Нека пристъпим към подробностите. Както си личи от заглавието, **Army of Two** едва ли ще е пацифистка игра. В нея ще става въпрос за двама наемници – Салем и Риос, които ще трябва да се справят с доста неприятни ситуации сред превъзхождащи ги числено врагове, по поръчка на техните работодатели. До голяма степен изходът от въпросните гадости ще зависи изцяло от това двамата ни герои да се държат като истински екип – да си помагат един на друг, да се прикриват взаимно и изобщо да работят заедно, а не да се засилят самосиндикално, като в повечето шутъри, на лов за фрагове. От малкото инфо и филмчета, показани досега, става ясно в какво точно ще се състои това взаимодействие между двамината.

Основният материал, по който е писана тази статия, са две филмчета – едното е геймплейно, другото е вече споменатото интро на играта. И докато във второто имаме съмнителното удоволствие да наблюдаваме прощалната реч на Франклин Делано Рузвелт и обяснението му как всички трябва да се пазят от корпорациите и възможността им да наемат и/или финансират частни армии, то геймплейното филмче блести с някои наистина интересни попадения. Като начало нашите герои са меко казано внушителни. Така и не разбрах кой е Салем и кой Риос, но честно ви казвам, с нито един от двамата не бих изпаднал в конфронтация поотделно. Ако са заедно, предпочитам кротко да им се усмихвам издалеч. Облечени из-

цяло в брони, с тежки оръжия, накичени с всевъзможни муниции и по-леко въоръжение и за капак - с брутални маски - едната с череп, а другата с пламъци, никой от нашите герои не олицетворява „добрия" в екшън филмите. Но така винаги е било много по-забавно.

Доколкото разбрахме, действието на самата игра ще се развива в Афганистан или ако не точно там - то в друга подобна прашна държава. Детайли относно историята и има ли я изобщо липсват, така че можем само да гадаем каква им е работата на момчетата. Но залагам 3 към 1, че всичко е свързано с някакъв особено гаден терорист и мечтата му да завладее света посредством ядрено/химическо/футуристично (задраскайте излишното) оръжие. Нашата работа ще е да го спрем. В геймплейното филмче се вижда как става това. Като начало, независимо дали играеш с приятел или с ИИ-то, в **Army of Two** никога няма да се почувстваш сам. Съекипникът ти, управляван от компютъра, се държи повече от прилично, действа адекватно и слуша какво му казваш. Ако, разбира се, не си се издънил много. В играта ще бъде заложен модел на поведение на ИИ-то, който ще помни какво е ставало преди и въз основа на това ще извършва някакви действия. Моментът, за който пише навсякъде, е когато презентиращият играта на тазгодишното Е3 е заповядал на съекипника си, управляван от ИИ-то, да го прикрива, докато стреля със снайпер на някаква цел. Компютърът отказал, като изтъкнал факта, че преди това нашият играч бил пропуснал и му споделил, че ако не го остави той да свърши работата, ще причини разни неща на майка му, които по принцип не са неприятни, но случаят ще бъде изключение. Мдам, освен умно, ИИ-то е и устато, раздава средни пръсти и не се притеснява да псува. Явно ще видим първата игра на *EA* с рейтинг М от години насам.

Други кооперативни чудеса, които могат да се видят в **Army of Two**, включват например десант, като единият от участниците прикрива другия по време на скока. Или моментът, в който водещият от наемниците извиква командата: „Back to back" и другият, след измърморване на нещо от сорта: „Да, бе това да не е порнофилм", прилепя гръб към него и по този начин двамата се изнасят от обстрелваната локация – като едно малко танкче с броня отвсякъде и поне две дула, бълващи автоматичен огън постоянно. Много интересна ситуация е показана на тазгодишното Е3, когато наемниците се оказали в склад, пълен с на пръв поглед непреодолими контейнери, единият от героите ни се е качил на вилата на мотокар, а другият е седнал в самата машинка и го е издигнал. По този начин първият успял да се покаже над въпросните контейнери и да засипе дебнещите от другата страна врагове с подобаващо количество олово. Тъй като играта се казва **Army of Two** и явно не е ориентирана към one man army стратегии, недей да очакваш, че ще останеш сам някой момент. Ако прострелят партньора ти, можеш да го спасиш, като за целта трябва да го извлечеш от „горещата зона" и да упражниш сърдечен масаж върху него. В случая се инициира мини игричка, в която останалият на крака наемник трябва да уцелва тайминга на сърдечния масаж, докато другият се набира

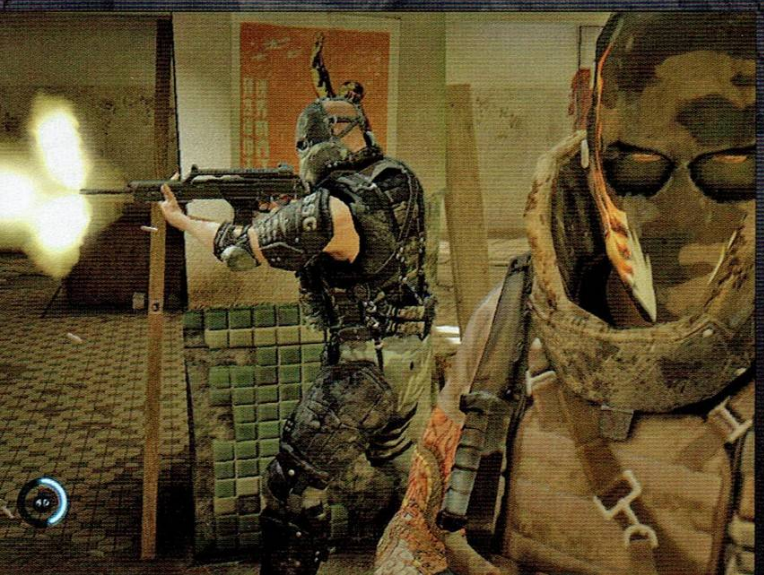


сериозно на бутона, бягайки от края на тунела с бялата светлина в него, който се появява в горният ляв ъгъл на екрана.

От мисиите, които ще изпълняваш в **Army of Two**, ще печелиш пари. Те ще служат за закупуване на ъпгрейди. А такива ще има много. Всяко оръжие ще може да се пипа и модифицира много сериозно, като започнем от надстройки за по-добра точност, баланс и по-големи пълнители и стигнем до предпазители на цевта, които образуват нещо като абразура, през която се стреля. Интересно решение, макар и малко нереалистично. Засега не е ясно дали някой от наемниците ще има специални умения, въпреки че единият е видимо по-ячък. Освен това не знаем дали ще има превозни средства, които да могат да се ползват, или ситуациите, показани по филмчетата, са скриптирани.

За графиката няма какво да говорим. Xbox360, next-gen. Само огледай околните снимки и трябва да ти стане ясно, че всичко е безкомпромисно. Светлина, прах, детайли. Ние с ръка на сърцето ще си кажем, че в нивото, където двамата пореха океана с десантна лодка, водата беше най-реалистичната, която сме виждали в игра. Разработчиците обясняват, че за първи път в игра вълните се генерират на случаен принцип, карайки океана да изглежда много по-жив и истински от обикновено.

Озвучението явно е доста на място и, както споменахме, ще се наслушате на пикантни забележки. Разработчиците обещават, че в диалозите е наблегнато на хумора, така че ще бъдем разведрявани от разни вицове в разгара на тежки битки. Или може би не. Ще видим до колко ще се сбъдне всичко това догодина. Трепнем в очакване.



Текст: **doomy**

Lord of the Rings: Shadows of Angmar

Violence is not the answer!

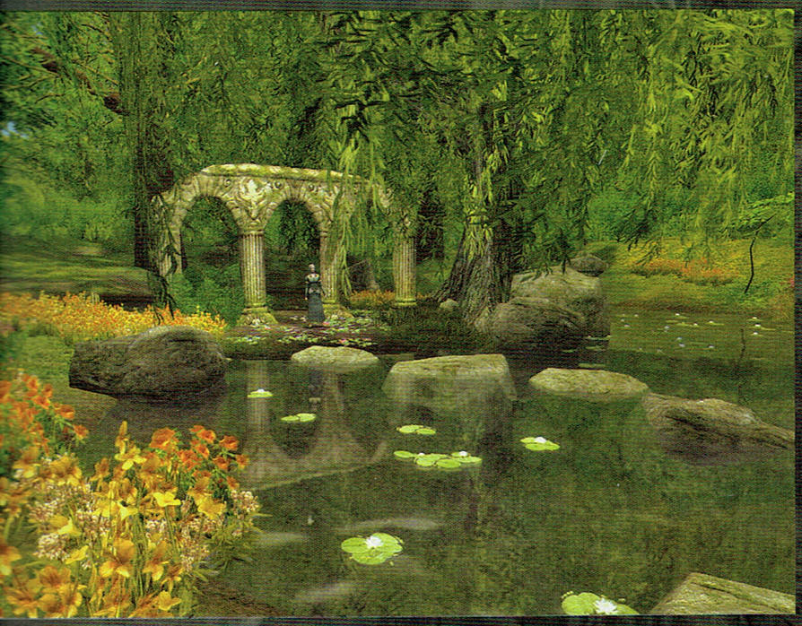
Разработчик: Turbine
Разпространител: Codemasters
Жанр: MMORPG
Излиза: някъде през 2007
Сайт: http://lotro.turbine.com

MMO Речник

PvP – играч срещу играча (Player versus Player)
PvE – играч срещу компютърно управлявани противници (Player versus Environment)
Dps – поражения за секунда (damage per second)
Dot – поражения през определен интервал от време (damage over time)
Buff – добавяне на полезен бонус
Debuff – премахване на Buff или добавяне на негативен бонус
Heal – лекуване
Melee – от близко разстояние
Ranged – от далечно разстояние
Танк – персонаж специално създаден за да поема щети
Dual wield – възможност за екипиране на оръжие във всяка ръка
Stun – зашеметяване на противника
Add – помощник на някой бос или голяма гад

Не, сериозно, може и да не ти се вярва, но действително има хора, които са сдържани в отношението си към Властелина на Пръстените, а и към толкиновото творчество по принцип. Най-малкото като един от тях, бях доста скептично настроен към **Lord of the Rings Online** (**LotRO**). Базирана върху втория (след Dungeons and Dragons) световно известен франчайз, погълнат от *Codemasters* и разработвана от *Turbine* "ние-обичаме-инстънси-и-мразим-PvP", тази игра просто нямаше как да не събуди подозренията ни. Дори с оглед на факта, че **DDO** се оказа провал. Е, сигурно на D&D гийковете им е по вкуса, но така и не разбрахме защо игра от типа „инстънс-кръчма-инстънс" трябва да ни се сервира като MMO, а не като едно кооперативно RPG с онлайн чатруум.

Но, както се казва, всеки има право на втори шанс. Който, да си призная, нямаше да дам на *Turbine*, ако бетата на **Vanguard**, която трябваше да влезе в броя, не се бе оказала невъзможна за подкарване. **LotRO** се яви заглавието, с което да се закърпи дупката, а аз се оказах в лапите на игра, която щях да играя насила. Сега мога да кажа: слава богу, че се случи така!



Първи впечатления

Да се анализира в дълбочина едно MMO се изискват много, много часове посветени на изучаването му. Разбира се, това с игрането на бета версия няма как да стане, затова тук ще поговорим единствено за първите впечатления.

Сетингът. Излишно е да споменаваме, че Средната земя е идеална вселена за едно класическо фентъзи MMO. Колоритна, дълбока, но позната и лесно смилаема вселена, която макар и да се доминира от дългоухи елфи (като Глорфиндел, ех...), голокраки хобити и облечени като рекламни лица на Ariel магьосници, притежава и своя Тъмна страна. **LotRO** е може би първото MMO, в което наистина се впечатлявам от наличния lore. Куестовете са разнообразни, забавни, на места – предизвикателни. Средната земя е великолепно пресъздадена. Страхотно удоволствие е да видиш добре познатите зони като Брий и Графството. Расите са познатите ни хора, джуджета, елфи, хобити.

Имайки предвид че играта е насочена основно към PvE, трябва да отбележа, че класовете, които макар и да можеше да са малко по-разнообразни (и да има истински кастър), притежават идеални за целта скилове и бонуси! Тоест PvE ориентираността до голяма степен премахва нуждата от балансиране на скилове, които иначе щяха да бъдат използвани срещу други играчи. За оригинална може да се сметне Trait системата, от която зависят пасивните бонуси на персонажа ти. Тя се състои в това, че изпълнявайки по-глобални задачи, които трудно могат да се наречат "куестове" (използвай умение X 700 пъти, изпълни Y брой куестове в зона Z и т. н.), се получават пасивни умения, които посредством местните бардове ще можем да наредим в свободните за

целта места. Иначе самите активни скилове се учат при достигането на определено ниво срещу съответната сума. Някои от героите (като ловеца и шампиона) притежават и комбо-точки по подобие на годие-а в **WoW**.

Игралната механика е опростена, но и доволно комплексна, а на места – дори оригинална. Но забрави за PvP! Поне в този вид, в който го познаваш. Тук няма враждуващи фракции. Единственият начин да натупаш друг играч е посредством тъй наречения monster play. Вселяваш се в кожата на определена гадина и с нея можеш да нападаш останалите. Звучи забавно, но ти би ли го предпочел вместо да използваш героя, когото си развивал с пот на челото именно за тази цел?

Характерно за **LotRO** е, че е създадена за игра в Задруга (Fellowship – аналог на party-то). Някои от уменията на различните герои се комбинират и допълват по един доста идеен начин, а инстансите (които за щастие тук не преобладават, както беше в **DDO**) са доста добре измислени и реализирани. Крафтинг системата на пръв поглед също изглежда разнообразна. Силен коз е техническата реализация. Липсата на PvP масовки е позволила на *Turbine* да се развихрят на ниво визия. **LotRO** е най-красивото онлайн заглавие, до което аз лично съм се докосвал, колкото и некоректно да е подобно определение. Играта притежава чудесен енджин, много добри модели и дизайн на екипировката, околната среда и визуализацията на скиловете. Повечето красота е постигната посредством остро blur-ната графика, един така любим на корейските дивелъпъри прийом, но в крайна сметка важен е резултатът, а той е отличен!

Накратко, на ниво бета, **LotRO** впечатлява! Играта има огромен потенциал – бекграунд, енджин, скил система, както и предпоставки за нечовешки high-end контент. Ще те държим в течение!

Класовете в Lord of the Rings: Shadows of Angmar

Champion (Позволени раси: джуджета, хора, елфи). Шампионите са специализирани в dps от близко разстояние. Възможността за dual wield предразполага скиловете им да са насочени към максимално поражение, за минимален период от време. Освен това, класът се радва и на тежка броня, както и на няколко умения за масово поражение и stun. **Роля в задругата:** melee dps.

Captain (Раса: хора). Капитанът е може би най-ценният за една задруга персонаж (заедно с Minstrel-а), поради неговите мултифункционалност и баланс. Бидейки лидер, той се радва на богат набор от бойни викове, които могат да действат като buff, debuff, dot, а дори и heal. Също така, носейки двуръки оръжия и тежка броня, може спокойно да се включва в предните редици. **Роли:** съпорт, танк.

Hunter (Раси: всички). Ловецът е сред най-подходящите за соло-игра персонажи в **LotRO** (колкото и немислимо да е това в едно MMORPG). Освен чудесните поражения и debuff уменията, които притежава посредством лъка си, този клас е и ултимативният сървайвър (като Камен Воденичаров), като настрана от множеството трикове, които използва, за да оцелее, има възможност и да поставя смъртоносни капани. Притежава и умения за melee, ако разбира се някой се докопа до него. **Роли:** ranged dps, dot.

Burglar (Раси: хора, хобити). Крадецът е типичен stealth клас (ти си, Бакалов) – много висок melee dps за норматив, голям набор от скилове за stun и дезориентация на противника, както и начини за измъкване от битка и повторно скриване в сенките. Подобно на Ловеца е лесен и приятен за соло-игра. **Роли:** melee dps и временно премахване на add-ове.

Guardian (Раси: всички). Една дума описва Пазителят – танк. Поема огромни поражения върху си, благодарение на тежката си броня и щита си. Тегав е за соло игра и развиване, поради сравнително ниския си dps и, въпреки че трудно мре, битките са крайно продължителни. **Роля:** танк.

Minstrel (Раси: всички). Бардът е "оригиналният" клас. Той се явява чист съпорт герой, като песните и мелодиите, които възпроизвежда, лекуват, buff-ват, debuff-ват и дезориентират. Някои правят и солиден dps, тъй като бардът трябва да се оправя и сам от време на време. Може би най-трудният за усвояване клас, заради свикването с различните видове и нива мелодии, но задължителен за всяка задруга. **Роли:** heal, buff, debuff, елиминиране на add-ове.

Lore-Master (Раси: хора, елфи). Стигнахме и до най-противоречивия клас, а именно лансираният като "кастър" хубавец. Въпреки че отдавна се знаеше, че в **LotRO** няма да има чист dps магьосник, все пак играчите като мен, падащи си по магическите поражения, очаквахме повече. Иде реч за странен хибрид между buffer, debuffer, умерен healer, магичен dps (има го все пак) и... pet клас. Точно така – мултифункционалното ренде Вьорнер, което естествено не е достатъчно силно в никоя от областите си, а е по-скоро един разнообразен, но леко излишен клас. Все пак е лесен и приятен за игра. **Роли:** по малко от всички, включително и използване на по-високо ниво pet като танк. Магически dps и dot-ове.

Текст: **Duffer**

Gothic III

> **ЖАНР** RPG > **ПРОИЗВОДИТЕЛ** PIRANHA BYTES > **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** JOWOOD/DEEP SILVER
> **ПЛАТФОРМИ** PC > **САЙТ** HTTP://WWW.GOTHIC3.COM/

Интродукция

И така, в случай че не си разбрал, Голямото Очакване (ТМ) приключи! Четири дълги, сякаш безкрайни години изминаха от мига, в който Безименния отплава на борда на паладинския кораб Есмералда по посока към Миртана. Към собствената си Съдба.

Дойде време за среща. За равносметка. За реванш! За битки, за слава и разбира се – за богатство! GOTHIC СЕ ЗАВЪРНА!!!!

А с него и Диего, Милтен, Горн, Лестър, Зардъс и цял легион Орки, окупирали една земя, принадлежала някога на хората.

Пресечната точка и ключова фигура, орисана да бъде диригент (или пионка?) в цялата тази плетеница от съдби и събития разбира се си ти – един герой без име, герой с неясно минало и още по-неясно бъдеще. Един персонаж, развитието на чиято история зависи само и единствено от теб. Ти ще трябва да я измислиш и разкажеш. Да изтръгнеш нишките ѝ от същността на този уникален в привлекателността си свят. Да пребродиш пътеките ѝ. Да проследиш криволиците ѝ. Да предрешиш края ѝ.

GOTHIC СЕ ЗАВЪРНА!!!!

А с него и най-интензивното, истинско, живо и силно ролево преживяване с което някога си се сблъсквал.

Кратко уточнение

Както обещах, акцентът в тази статия няма да пада върху грубата фактология - върху нея се спряхме достатъчно подробно в огромното превю миналия брой. За сметка на това те очаква един силно емоционален материал, в който преките впечатления, личните мисли и разсъждения ще доминират над числата и статистиките.

Ще се постарая, разбира се, да бъда максимално обективен – поне доколкото ми е възможно, когато става дума **точно** за тази игра. Ще се опитам да ти покажа (доколкото мога - аргументирано), че **Gothic III** е не просто добро, а **Велико гейм заглавие** – както заради многобройните си плюсовете, така и въпреки немалкото си минуси. Да те убедя, че то наистина, наистина си струва!

In the beginning...

Историята (или по точно предисторията) на играта беше повтаряна толкова много пъти, че вече би трябвало да си пределно наясно с основните ѝ щрихи – Миртана, Орки, Окупация. Очарователното е, че започвайки новия **Gothic**, в отговор на логичния си въпрос: „Какво по дяволите става тук" ще получиш точно три неща: Миртана, Орки, Окупация! Държа веднага да подчертая, че не намирам това за недостатък – точно напротив.

Още с първите си стъпки в тази необятна земя ще се сблъскаш с толкова концентрирана доза **Gothic**, че ако си почитател на серията почти незабавно ще се почувстваш като у дома си. В този ред на мисли – начина на поднасяне на историята без съмнение ще ти се стори познат – изпълнен с дребни, но не буквални подсказки, заплашващи да развалят удоволствието ти от възможността сам да откриеш отговора на терзаещите те въпроси; историят, изпъстрена с преднамерено мъгляви препратки към следващото ключово NPC, което да ти даде поред-

ното парче от пъзела; да ти разкрие още малко за ставащото с и около теб.

Атмосфера!

Едно от първите неща които ще разкрие пред теб третата част на легендарната готическа серия е невероятно мощното, направо свръхестествено усещане за свобода; за липса на граници; за необятност. Гарантирам ти, че челният сблъсък с внушение от такава величина ще ти причини (поне в началото на играта) чувство за дезориентация, ще те объркa, дори малко ще те уплаши – емоции които всеки от нас е изпитвал, когато се окаже на ново, непознато място.

Основният инструмент с чиято помощ *Piranha Bytes* са постигнали цитирания ефект? Един – *визия!*

Новият **Genome** енджин, успоредно с редицата сериозни технически несъвършенства които демонстрира и за които ще си поговорим малко по нататък, изпълнява завидно добре задачите си.

Макар в основата си да е базиран върху същата твърд парти платформа като **The Elder Scrolls IV (Gamebryo)**, външното излъчване на **Genome** е съвършено различно от това на станалия нарицателно **Oblivion**.

Именно по тази причина много хора побързаха да определят **Gothic III** като по-грозната от двете игри. Моето лично мнение е следното: не **GIII** не е по-грозен от **Oblivion**, той просто има собствен, индивидуален облик и от тази гледна точка той е не по-малко красив, но по един свой, уникален и неповторим начин.

Там, където голямия **O.** оставя впечатление за подредена японска градина, **Gothic III** ще ти поднесе естествено красив пейзаж – красив, по онзи хаотичен, натурален, несъвършен и неподлежащ на аранжировка начин, толкова характерен за живата природа.

Да, в **GIII** няма да срещнеш лехички със съвършени храстчета, изработени ръчно листо по листо или подредени в успоредни, прави редички дръвчета. Чисто визуално **Gothic** е (и винаги е била) една груба, чепата игра, която (съвсем логично) всеки идващ от Тамриел ще побърза да нарече грозна.

И точно тук е мястото да отбележа, че имено заради това, на мен като един истински **Gothic** патриот и фанатик, ми идеше да разцелувам Кайро и екипа му по двете бузи!

Просто защото въпреки редицата козметични процедури и солидния визуален шейпинг, под блестящата си нова кожа това си е все същият добър, стар, **Gothic**, в чието ново, жадно за хардуер тяло бие същото старо сърце; обитава същата стара душа! Благодаря ви за това *Piranha Bytes*! Благодаря ви **много**!

Изискванията

Уви, цената която плаща играта за блестящия си нов вид е жестока. Всъщност строго погледнато цената (за неизбежния ъпгрейд) я плащаме ние – играчите, но в един по-широк, пазарно-философски смисъл ще я заплати именно **GIII** – най-вече под формата на по-малка популярност (заради недостъпно високите системни изисквания).

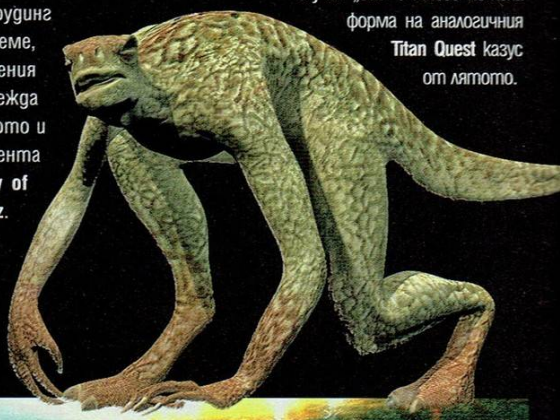
Играта е тежка. Много тежка дори, предвид на факта, че максимумът който може да се изстиска от сравнително сериозна машина като моята (Athlon64 2800+, 1GB RAM DDR400, GeForce 7900GS) е някъде между 25 и 40 фрейма, при това с известни визуални компромиси (да се чете 2/3 от слайдерите с настройки на medium).

Дори и при това положение имаме доста неприятен срив на фреймрейта (до 8-10 fps) в някой области – най-вече в градовете – където явно сметките на няколко десетки управлявани от AI скриптове NPC-та идват в повече на процесора.

Първоначалният лоудинг също отнема доста време, но личните ми впечатления говорят, че играта зарежда горе долу толкова, колкото и други актуални в момента заглавия, като **Company of Heroes** и **Call of Juarez**. По-големият проблем е, че quick save-ът не е съвсем quick (гълта по около 20-30 секунди).

От друга страна - нека сме обективни. Говорим за заглавие, оптимизирано едновременно за двуядрени и физически процесори. Отделно – в края на годината ще се появи операционна система, която за комфортна работа ще изисква поне 2GB оперативна памет. При това положение бива ли да се сърдим на игра от такъв мащаб, за изискванията ѝ?

Ами бива, всъщност. Поне донямъде. От чисто техническа гледна точка, третият **Gothic** видимо не е полиран достатъчно добре. При все похвалните усилия на *Piranha Bytes* (които пуснаха първия **GIII** пач още в деня на премиерата) все още има какво да се желае по този параграф. Като цяло коментарът ми по този въпрос е: „Да, много ви благодаря *JoWood/Deep Silver*, че ръшнахте точно тази игра!". Въпреки това уточнявам, че случая „**GIII**" е много по-лека форма на аналогичния **Titan Quest** казус от лятото.



По същество

Да, чух те: Майната ѝ на техническата част, кажи за геймплея!

Геймплеят, приятелю, е вълшебен. Like no other, както твърди онази реклама на Sony.

Съвсем за кратко тази игра успя не просто да ме грабне, да ме увлече, но и да ме развълнува, да ме уплаши, да ме развеселі и което е най-важното да ме изненада. Всеки, който има дори бегло понятие от гейминг, знае че малко, *отчайващо* малко са заглавията (особено напоследък), които могат да постигнат такъв ефект, да окажат подобно въздействие върху един играч – особено върху един 30 годишен такъв.

Да започнем от по-елементарните емоции. Може би ти е попаднало едно доста любопитно филмче, което циркулираше из интернет малко след като играта излезе официално. Става дума за битката на Безименния с обикновено на вид диво прасе (a.k.a. глиган). Ако нямаш представа за какво говоря нека те осветля накратко – става дума за кратък запис от реален геймплей, по време на който въпросната свиня буквално смазва от бой нашия човек, без дори да му даде минимален шанс да отвърне на удара. Малко по-късно, подмамено от героя, прасето нахлува в лагера на група бунтовници и успява за рекордно кратко време да изтрепе де що тежко въоръжен боец има из околностите.

Цялото **Gothic-noob** кмюнити побърза да превърне този запис в обект на подигравки и повод за обвинения в липса на баланс, бъгливост и прочее безумия.

Сега, след като съм имал възможност лично да се сблъскам с няколко от придобилите легендарен статус глигани, мога да заявя най-категорично, че битките с тях макар и трудни, далеч не са невъзможни. Нещо повече – силно се съмнявам, че в случая става дума за бъг, по скоро е съвсем нарочно търсен ефект.

Истината е, че *всички* битки в **GIII** (а и в **Gothic I** и **II**, всъщност) са наистина трудни, предизвикателни и – както се казва – си имат чалъм. И след като нито една игра от серията не се класира в графата „екшън-РПГ клик-фест", не можеше да се очаква, че **Gothic III** ще измени на този принцип.

Всъщност ако трябва да съм честен **GIII** е най-лесният за управление и бой **Gothic** до момента. Играта дори прави лек реверанс към масовата публика, предлагайки обновена и видимо усъвършенствана система за водене на битки.

В същото време искам дебело да подчертая, че до голяма степен серията дължи уникалния си, неповторим чар именно на трудните битки. Убиването на лесен противник не носи удоволствие, приятелю, а лесно придобитият експириънс не е ценен и те прави невнимателен при „инвестирането" му в нови умения и характеристики.

Бързо сравнение с **Oblivion**. Поглеждайки назад с удивление установявам, че като се изключат първите ми сблъсъци с няколкото плъха в тунелите под Императорския дворец, аз на практика не съм изпитвал някакъв страх от противниците си. Битките с тях представляваха *малко или никакво* предизвикателство и дори в мисиите от основния куест, когато насреща ми се изправяха цели орди от могъщи създания (като различните елементални големи например) аз така и не успях да се почувствам наистина затруднен, предизвикан. Напротив – след един определено момент дори изпитвах лека досада от разчистването на поредния дънжън и един вид подсъзнателно разглеждах враговете си по-скоро като досадна пречка за преминаване от точка А до точка Б, отколкото като достойни за уважение противници.

Обратно към **Gothic III**.

Идеологически подплатен от споменатия видео-материал, вдъхващ несъмнен респект към бойните умения на глиганите в играта (а и вече опитал въпросните върху собствения си гръб малко по-рано), поемам в изследване на местностите около първото селце край което сме акостирали. Не след дълго се натъквам на разрушена къща край която ми налитат няколко бандита. Озорват ме като цяло, но аз съм вече трети левъл и в крайна сметка излизам победител от схватката.

(Отварям скоба, за да подчертая, че съм наистина очарован от идеята за имплементиране на рагдол физика в битките и особено от възможността когато довършваш противника да го метнеш във въздуха с мощен удар подобно на истинска парцалена кукла. Доооста куул ефект!).

След като веднъж съм се справил с бандюгите, започвам да бърникам из сандъците в лагера им.

(Отварям втора скоба за поредно, бързо сравнение между **GIII** и **Oblivion** в ключовата за всяко уважаващо себе си RPG графа „dungeon crawl" или по нашенски „тарашене на подземия". Нека го кажа така: обиколките из дънжъните в

Gothic III гарантирано няма да те възнаградят на финала с цифром и словом: хелт поушън 1бр., злато – 10бр. Разнообразието от предмети, пръстени, амулети оръжия, рецепти и прочее в играта лично на мен ми се стори една идея по-солидно и поне три идеи по-интересно, полезно и забавно.)

Докато най-безгрижно си ровя из сандъка, клекнал до него изведнъж чувам гръмко грухтене зад гърба си. Стреснат скачам, извъртам се панически и какво да видя – едно огромно прасе души подозрително краката ми (да, животните не винаги атакуват on sight). Толкова бях изненадан, че реагирах напълно първосигнално. Питаш какво направих ли? Ами хукнах да бягам ужасен – това направих.

Да бе, уплаших се без майтап! От шибаното прасе, егати! Честно не си спомням друга игра да е успявала да предизвика такава първична реакция у мен. Така де, като знаеш че F5/F9 са ти на една ръка и няколко микросекунди разстояние, или още по-лошо – ако знаеш, че можеш да смачкаш смотаното прасе без никакви усилия 'щото самият ти герой е бахти и мощната свиня, как да те хване страх?

Прасета и Ер-Пе-Ге-та

За да продължа темата с глиганите – друга случка. Обикаляйки из пустошта се натъквам на самотно NPC. Приближавам и го заговарям. Оказва се ловец на свободна практика. Тук вмятам, че за разлика от предните части, в **GIII** за да усвоиш ново умение не е достатъчно да идеш при майстора и да му кажеш: *"Чиш, пич искам да науча еди какво си."* Сега всеки първо иска нещо от тебе и едва след това дава.

Та въпросният ловец обещава да ми покаже „някои номера", но ако преди това му донеса малко месо от елен.

Окей, викам си и поемам към брега където преди това съм мярнал стадо от въпросните тревопасни.

Приближавам се до животните и... познай! В реалния живот ако си ходиш през полето, видиш елен и тръгнеш към него какво ще се случи? Ами да, гадината ще побегне! Точно така и стана – рогатковидите драснаха та се не видяха. Ха сега де? Опитвам да се промъкна до тях – ядец. Усещат ме отдалеч и бягат. Пробвам да ги стрелям с лък, но уменията ми за боравене с това оръжие са твърде ниски и уцелвам само веднъж, при което елена драсва още по-далеч.

След малко умуване изведнъж се сещам, че аз имам и друг метод за рейндж атака – Файъбол скрол! Каст една бърза магийка и фъссс – еленско печено!

Грабвам месото и хуквам към ловеца да уча hunting skills.

Докато пръхтя по хълма, чувам звуци от люта битка.

Изпъплям до върха му и какво да видя – един от ГЛИГАНИТЕ (ТМ) е нагънал въпросния индивид. На принципа „Парен от каша таратор духа" се оттеглям назад за да не си търся белята. Седя, гледам вургала и си мисля: „Сега това е куестдаващо NPC, нали така? Значи няма начин моя глиган да го затрие, колкото и да опитва. Мощно е говедото, но уви срещу законите на съвременния гейммейкинг няма шанс. Ей сега моя хънтър ще му скочи и ще му порне глиганския..." В моз момент Прасчо с два жизнерадостни удара довършва ловеца и с радостно грухтене се оттегля по склона.

Невярващ аз го изчаквам да се отдалечи и отивам при падналото NPC. Няма братче! Умряло си е. Чакам малко с надеждата, че моя Хънтър е само в безсъзнание и всеки момент ще се свести. Уви, няма такъв филм. Пробвам върху него единствения си и по тази причина направо безценен скрол „Heal others". Никакъв ефект! Ловецът е по-мъртъв от консервирана копърка, а аз си седя с едно парче печено еленско в инвентара.

Пробвам пак стар лоуд колкото да се убедя, че случката не е скриптирана – оказва се, както и предполагам, че не е.

При повторното зареждане ловеца си седи жив и здрав край огъня и си чака месото. Глигани не се мяркат в близост.

Е, НЯМА такава игра!

П.П. *Well в крайна сметка пак се върнах назад и продължих от варианта в който свинчо пречука ловеца. Щото си дадох сметка, че тепърва ще срещам ехее колко още NPC-та които могат да ме научат на ловни умения, а ако знаете какъв лък плячкосах от трупа на тоя несретник! Само цената му беше 5500 злато (при средна цена за обикновен лък около 100 злато в първия град).*

Финални мисли

Всеки, абсолютно *всеки* **Gothic** фанатик незабавно ще се почувства у дома си в **GIII**. Просто невероятно е как *Piranha* са успели да променят абсолютно всеки един от техническите аспекти на играта – музика (нов композитор), озвучаване (изцяло нов актьорски състав), визия (нов енджин) и **въпреки** това да успеят да запазят непокътната атмосферата и концентрираното, наситено и неподражаемо **Gothic** усещане!

Същевременно веднага мога да ти заявя следното: *„Тази игра никога няма да стане суперхит. Никога! Дори и след 100 пача!"*

Защо ли? Защото нещо й липсва. Липсва й онзи... тънък леймърски гланц. Онова мейнстийм лустро, което днес прави една игра суперхит и бестселър. Липсва й онази лесна достъпност. Онази незатруднителност, лесносмилаемост, простота.

Липсва й угочническата, *курвенска* същност на високоплатена, наточена, цицеста, дългокрака, красива проститутка, която излъчва интензивно посланието: „Мога да бъда твоя, САМО твоя. Срещу еди си колко долара".

Няма такова нещо в **Gothic**. **Gothic III,** друже, е обикновено момиче. Леко пълничко. С лунички. Късогледо. Простовато. Естествено. Мило. Добро. Интелигентно. Прекрасно! Жена, която да обичаш за цял живот. Жена която да те кара да искаш да бъдеш по-добър човек. Жена, в която няма преструвка и неестественост. Жена, с която аз лично бих искал да прекарам живота си и да обичам с цялото си сърце и душа.

Казано накратко: **Gothic III** е игра за ценители, не масов продукт. Това е едновременно триумфът и трагедията на това заглавие.

За това - поклон до земи *Piranha Bytes*, че не изневерихте на себе си. Че не се поддадохте на неустоимия повик на пазара – повик, пред който се пречупиха толкова много култови някога студия. Че ни дадохте точно това, което всички ние – **Gothic** феновете – очаквахме. Благодарим ви пичове! Благодарим ви за страхотната игра!

Шедьовър

Визия: 9
Груба, естествена красота в която си струва да се влюбиш...за винаги!

Звук: 9
Удивително - при все, че всички познати герои звучат по-различен начин в тази част - играта не губи от това, дори напротив. Музиката е феноменална, макар и не на нивото на Джеръми Соул.

Геймплей: 10
Няма, повтарям няма друга игра освен Gothic която да предложи толкова наситено, истинско хард-кор ролево преживяване. Акцента в предното изречение, между другото, пада върху „хард-кор".

Култ: 11

Gothic III Tips & Tricks

И така, играта е технически зле. Съгласно това, което сподели наскоро лийд продуцентът на **Gothic 3**, проблемите се дължат основно на т. нар. „leftovers". Казано с други думи, енджинът е прекалено натоварен с непочистен боклук, останал от времето, когато кодерите са експериментирали с различни технологии.

В резултат, играта си влачи царски, дори на сравнително сериозни машини.

Вместо да чака неизбежния пач, който да коригира поне част от проблемите на играта, фенското кълмонити неспирно рови из .ini файловете и чопли това-онова в опити да подкара проклетото нещо поне сносно.

Ето няколко примера за челния опит на някои от по-упоритите фенове:

Първо на този линк: http://forum.jowood.com/attachment.php?attachmentid=36271&d=1161655243 има закачени готови, конфигурирани ini файлове за различни настройки – това в случай, че не желаеш или не смееш сам да ровиш из системните конфигурации на играта.

Иначе като цяло експериментите показват, че основните параметри, които засягат производителността на **G3**, са следните:

Оптимизиране използването на паметта (универсално, за всякакви системи): Cache.SizeImage=160000000
Cache.SizeMaterial=60000000
Cache.SizeMesh=90000000
Cache.SizeSound=100000000
Cache.SizeCollisionMesh=50000000
Cache.SizeAnimation=50000000
Cache.SizeSpeedTree=12000000

Максимални настройки за системи с 1GB памет (Настройките за ResourceCache на Medium):
ResourceCache.u32ImageMaxMemUsage_Medium=96000000
ResourceCache.u32MeshMaxMemUsage_Medium=40000000
ResourceCache.u32SoundMaxMemUsage_Medium=20000000
ResourceCache.u32MaterialMaxMemUsage_Medium=21000
ResourceCache.u32CollisionMeshMaxMemUsage_Medium=17000000
ResourceCache.u32AnimationMaxMemUsage_Medium=35000000
ResourceCache.u32SpeedTreeMaxMemUsage_Medium=750000

Максимални настройки за системи с 2GB памет (Настройките за ResourceCache на High):
ResourceCache.u32ImageMaxMemUsage_High=96000000
ResourceCache.u32MeshMaxMemUsage_High=96000000
ResourceCache.u32SoundMaxMemUsage_High=20000000
ResourceCache.u32MaterialMaxMemUsage_High=21000
ResourceCache.u32CollisionMeshMaxMemUsage_High=18000000
ResourceCache.u32AnimationMaxMemUsage_High=40000000
ResourceCache.u32SpeedTreeMaxMemUsage_High=1000000

Отделно:
По подразбиране:
Shader.EnableTreeShadows=true
Препоръчва се:
Shader.EnableTreeShadows=false

По подразбиране:
Shader.EnableStaticShadows=true
Препоръчва се:
Shader.EnableStaticShadows=false

По подразбиране:
Shader.EnableDetailShadows=true
Препоръчва се:
Shader.EnableDetailShadows=false

Опитай с настройките, но не очаквай чудеса. Моят опит говори, че след прилагане на тези туйкове, преместване на Windows Swap файла на друг дял и увеличаването му до 4096 MB лагът и насичането видимо намаляват.

Накрая може би най-полезният фенски пач засега твърди, че се справя с досадния stunlock (непрекъсваемата серия атаки, благодарение на които за кратко глиганите в играта се сдобиха с легендарния си статус).

Сваля се оттук: http://flock0www.nm.ru/cgi-bin/dendo...tunlockFIX.zip

Общи съвети за оцеляване в света на **Gothic 3**

1.Не приемай нищо за даденост. Експериментирай! Вселената на Миртана е създадена така, че да стимулира и мотивира нестандартния подход към проблемите.

2.Наблюдавай поведението на гадините в играта – често това ще ти помогне да се справиш по-лесно с тях.

3.Ключът към победата в почти всеки двубой е да го започнеш с т. нар. quick trust атака (тази, която се изпълнява с десния бутон на мишката). Тъй като почти всички врагове напират да те порежат или заръфат колкото се може по-бързо, тази атака ще ги прихване от разстояние, защото е леко изнесена напред. А веднъж като ги заклещиш в поредица от удари, рядко имат възможност да отвърнат.

4.Убиването на паднали противници става със задържане на десен клавиш (блок) и тежка атака (продължително натискане на ляв клавиш). Между другото лъкът убива всички врагове незабавно.

5.Огнените стрели са доста полезни в началото на играта (а и по-нататък) – особено когато се изправиш пред някой наистина голям звяр. Използвай ги!

6.Преди да освободиш някой град (ако си решил да играеш на страната на бунтовниците, разбира се) първо изпълни куестовете, които дават орките и наемниците, работещи за тях.

Defcon

Ракетъ! Ушли!

> **ЖАНР** RTS > **ПРОИЗВОДИТЕЛ** INTROVERSION > **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** INTROVERSION/STEAM > **ПЛАТФОРМИ** PC > **САЙТ** HTTP://WWW.EVERYBODY-DIES.COM

> **СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ** CPU: 1.0 GHZ RAM: 512MB RAM GPU: DIRECTX 9.0 64MB HDD: 60MB

Убиването и взривяването на различни неща е винаги актуална тема за гейм индустрията. Убиването, като цяло, е неразделна част от човешката природа, макар и много хора да се опитват да го отричат, криейки се зад паравана на хуманността. Но в същото време те гласуват с лекота ежегодно ескалиращи военни бюджети с едничката цел да направят убиването по-лесно, бързо и дистанционно.

Едно е да убиеш човек, гледайки в очите му секунди преди да умре. Съвсем друго е да го направиш от няколко десетки и дори хиляди километри с натискането на серия безлични бутони, превръщайки смъртта на отделния индивид от трагедия в чиста статистика.

Хората не се страхуват да водят война. Страхуват се да я загубят. Именно вроденият ни инстинкт за самосъхранение и първичният страх и ужас от потенциален ядрен холокост гарантират, че човечеството ще живее в състояние на привиден мир докато масивните ракети заплашително стоят в шахтите си, безмълвни пазители на мира и богове на разрушението, ако някой дръзне да обезпокои покоя им.

Възможно ли е да уловите изконния ужас от собствената си гибел и да съберете богата палитра от емоции в стратегия, почти лишена от графика, в която имате само една карта и гарантирано губите всеки път?

Последната партия шах

Концепцията на **Defcon** е колкото опростена и изчистена, толкова и гениална. Графиката е минималистична, с неонови контури и бели, безшумни ядрени детонации. Единствено динамичната и изнервяща музикална тема ви дели от абсолютната тишина и ви напомня, че още сте живи. Имате само една карта – тази на земното кълбо – и шест различни територии. Това са континентите, като изключение прави Азия, която е разделена на северна и южна част. Преди началото на играта си избирате територия или пък всички започват на произволна такава. Имате пет нива на тревога (defcon), като всяко следващо настъпва след фиксирано време. При Defcon 5 разполагате строго определен брой единици и инсталации на своя континент и в териториалните му води. Повечето „единици" имат повече от една роля, но могат да изпълняват само по една такава във всеки един момент, а смяната им отнема фиксирано време. Имате радари, засичащи вражеските единици, ракетни силози, които могат да изстрелват ракети или да свалят вражеските, и летища, които разполагат с изтребители и бомбардировачи. В морето имате разрушители (стрелят по всичко, което видят), самолетоносачи (действат като летищата, но имат и режим за засичане на подводници) и подводници, които са невидими, освен ако наоколо няма самолетоносач в режим търсене или не сте ги накарали да изплуват, за да изстрелят ракети. При Defcon 4 можете да движите флотите си и да разузнавате, при 3 и 2 могат да започнат конвенционални битки. При Defcon 1 всички единици, имащи ядрени бойни глави, могат да изстрелват на воля.

Всички умират

Чудесната черта на **Defcon** е неговата простота. Разполагате, разузнавате, местите, стреляте, всички умират. Убивайки, печелите точки, но когато ракети ударят вашите градове, ги губите. Хладнокръвно и пресметливо. Невероятно просто и лесно за усвояване, но трудно за усъвършенстване, защо правилното преценяване на времето е всичко. Още от самото начало играчите могат да правят алианси, разкривайки по този начин цялата си територия на „съюзника". Дали ще го предадете рано в играта, или ще изчакате той да започне да излива целия си арсенал по друг континент, превръщайки се в лесна мишена? Дали да хвърлите всичко в атака, или да пробвате с един-два изстрела, запазвайки измамното чувство, че ще свалите повечето вражески ракети? Цялата игра може да се обърне срещу вас в рамките на секунди. Няма победители. Някои просто губят по малко.

Една „партия" **Defcon** може да свърши в рамките на около 10-15 минути, но може и да се проточи забележително. Това е и първата стратегия, за която може да се каже, че наистина е в риъл тайм – в офис режима ракетите наистина летят в реално време и се играе до 6 часа, като в паузите просто минимизират играта и работите нещо на служебния си компютър. Интересен начин да разнообразите един нормален работен ден. *Introversion* отново ни доказват, че не е нужен мултимилионен бюджет, за да създадеш въздействаща и забавна игра. Нужно е малко независимо студио, което има достатъчно кураж да извади една от най-нестандартните и скандални игри на годината. Пък и краят на света струва само 20 долара.

8

По добра от:
Супер Артилерия за Правец

По зле от:
Софтуера, който поддържа в Кралчо и Павлазова. Версия

Отлична

Оценка Визия: 8
Изчистена, дори постна, но много смела и стилна. Това е краят на света все пак, важна е само голямата картина.

Оценка Звук: 7
Никакви реплики! Единствено алармата за следващо ниво тревога и динамичната музика ви делят от тишината на забвението.

Оценка Геймплей: 9
Елементарен и лесен за усвояване, но много динамичен. Все пак всички имат супер-оръжието.

Оценка Смелост: 9
Първо мултиплейър заглавие за авторите. Освен това е абсолютно скандално, едва ли друг би се осмелил да пусне такава игра.

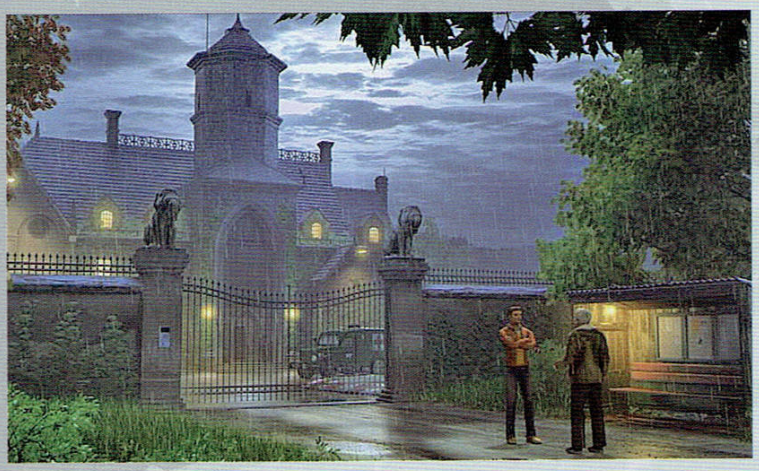
Текст: **orlinator**

TUNGUSKA

Previous-gen quest за previous-gen хора.

> **ЖАНР** QUEST > **ПРОИЗВОДИТЕЛ** DEEP SILVER > **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** KOX > **ПЛАТФОРМИ** PC

> **САЙТ** HTTP://WWW.SECRETFILES-GAME.COM

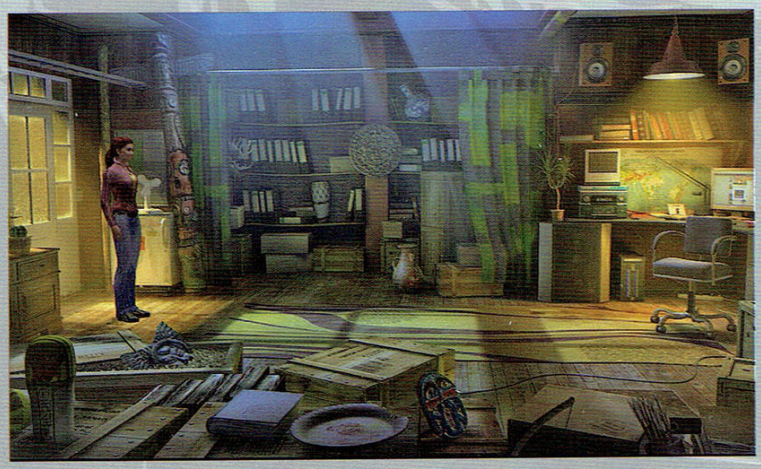


Стоиш в една нискорезолюционна стая и упорито се вглеждаш, пиксел по пиксел, в напрегнато очакване да забележиш нещо, което ще светне подозрително. След три часа методично наблюдаване, в крайна сметка успяваш да забележиш счупено парченце от огледало, което с диаболична усмивка завираш в безкрайния си джоб. След това започваш да разглеждаш съдържанието му и намираш пепелник, карта на верандата на съседа, в която вероятно има заровено съкровище, скъсан презерватив, часовник с кукувица, препариран жълт лемур и амулет с неизвестно предназначение. Започваш отчаяно да се опитваш да комбинираш, два по два, тези предмети. Вариантите ти са хиляди, но ти не се отказваш, и в крайна сметка се оказва, че ако ръчнеш стъкълцето, което си намерил, в задника на препарирания лемур, то притежаваш ключа за врата, на другия край на света, която се мъчиш да отвориш от седемнадесет часа. Смехът ти е станал невротичен, ръцете ти треперят като на стар алкохолик, докато с лошо анимирани стъпки твоето виртуално алтер-его се придвижва до гореупоменатата врата, отваря я и влиза в нова нискорезолюционна стая...

Според мнозина гореописаната ситуация е забранена от Женевската конвенция, но за вас, дъртите, олд-скул геймъри и за мен, Говньо, Властелинът На Тъпата Метафора, това са спомени, закътани възможно най-дълбоко, в ония кътове на душата, в които пазим сакрални моменти от живота си, като първото напиване, първата чекия и оня път, когато пръднахме в час по музика и всички решиха, че това е свирещата на пиано даскалка. Именно към тази маса от геймърското общество е насочена и **Tunguska**, една игра, която разчита на point'n'click системата да я държи на плещите си. Жанрът е класически куест, интерфейсът - на сто процента базиран на миналата гейминг епоха, в която ти стигаше една мишка и едно флопи, за да се чувстваш господар на Вселената, и от нас се очаква само при мисълта за тези слова да се изприщим (друго щях да кажа, ама реших да ставам културен) от вълнение. За съжаление са налице и недостатъци, като недоклатен геймплей, жалка история и безлични герои - все неща, твърде необходими, за да минеш през няколко милиона пиксела в търсене на развитие на сюжетната линия.

Историята на Тунгуска разказва за една експлозия в Сибир през 1908 година, за чиято причина учените до ден днешен спорят. Водещата хипотеза е, че е намесен някакъв метеорит, който може и да се е пляснал в Сибир, причинявайки поражения, сравними само с тези от атомна бомба. Действието се развива в наши дни, като играчът поема контрол над (Екстра) Нина, която го играе дъщеря на Милко Калайджиев на изследователската дейност - Владимир Каленков. Същата установява, че баща й внезапно е изчезнал и започва да снове из планетата в опит да разплете мистерията, от която няма да ти разкривам подробности не защото ще ти разваля удоволствието, а защото иначе пак ще си надхвърля лимита за страница.

Главната героиня е Лара-Крофт-уонъби със славянски корени, като в нея има толкова характер, колкото в кочан царевица. Действията й не са мотивирани от някакво желание да открие баща си, а по-скоро от елементарната нужда да се изкара играта до край. В същото време, диалозите, очевидно превеждани на английски от пакистански



По добра от:

По зле от:

5

Средна работа

Графика - 8
Съвсем нелошо изпълнение, като за очевидно нискобюджетен проект.
Звук - 4
Диви славянски акценти, разхвърляни из целия свят - не благодаря.
Геймплей - 5
Скучен, опростен и в традиициите на великите предшественици - изнервящ.
Ретро фийлинг - 3
Едно време игрите не бяха хубави, защото бяха point'n'click, а бяха хубави, ВЪПРЕКИ ЧЕ бяха point and click.

Caesar 4

Да изградиш империя. Отново.

> ЖАНР CITY BUILDER **> ПРОИЗВОДИТЕЛ** TILTED MILL **> РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** VIVENDI UNIVERSAL/SIERRA **> ПЛАТФОРМИ** PC **> САЙТ** HTTP://WWW.CAESARIV.COM

> СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ CPU: 1.5 GHZ RAM: 512MB RAM GPU: DIRECTX 9.0 64MB HDD: 1GB

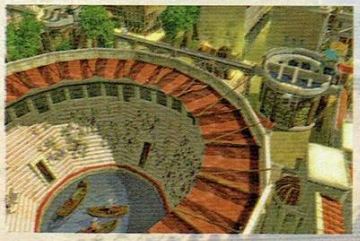
Мнозина си спомнят **Caesar 3** като една от най-зарибяващите градостроителни симулации, създавани някога. Още с излизането си през 1998 година тя се превърна в класика с леко комичната си 2D визия, предизвикателен геймплей и непрестанното ангажиране на вниманието на играча във всеки аспект от изграждането на величествената Римска империя.

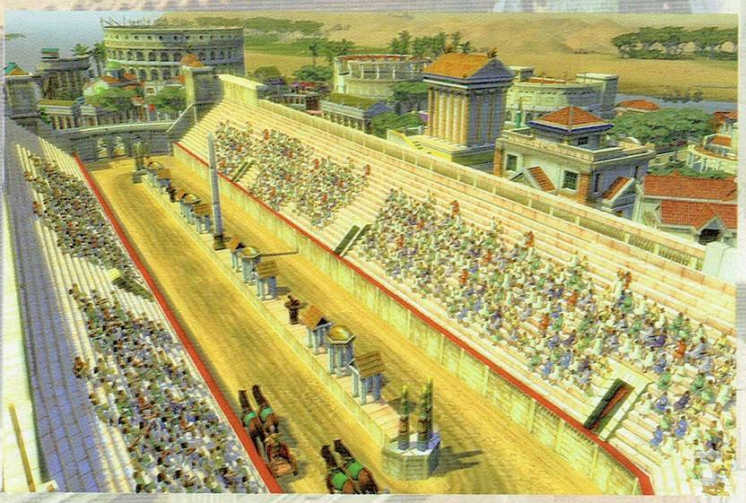
Последваха многократни залитания и добавки в концепцията, под формата на **Pharaoh**, **Zeus**, рескпективните им експанжъни и дори мъчителните изпитания в древен Китай, които **Rise of the Middle Kingdom** ни предложи. Всеки, имал удоволствието да се докосне до поредицата е бил деен участник в развитието на всяка от важните древни цивилизации и добре си спомня магнетичното привличане на игрите, макар и всяка следваща да беше просто леко променен **Caesar** на ново място. Цялата магия леко се разбъркала когато екипът се преля в *Tilted Mill Studios* и направи прехода към 3D графика с **Immortal Cities: Children of the Nile**.

Сега, 8 години след **Caesar 3** и тонове изпълнени с обещания интервюта, пред нас е наследникът. Достоен ли е да носи лавровия венец?

Добрият стар Caesar

В основата си **Caesar 4** е останал почти непроменен. Отново трябва да изградите градовете си от нулата, осигурявайки условия за приток на заселници. Всяка сграда зависи от поне две-три други за правилното си функциониране, превръщайки успешния ви град в произведение на изкуството, но и в инфраструктурна плетеница, изискваща внимателно планиране и непрестанен микромениджмънт. Жилищните и заводските постройки вече заемат много повече място от преди, а картите са по-малки, така че вече трябва да мислите в по-далечна пекспектива. Къщите отново се разрастват когато хората в тях са доволни от предоставените им стоки, условия на живот и заплати, а вече събират и много повече население. Което е нож с две остриета – на едно парцелче живее повече народ, което пести място, но ако объркате нещо в даден район много по-голяма част от хората могат да напуснат града, оставяйки ви с тежък недостиг на работна ръка. Друга новост е, че вече можете да строите диагонални пътища, за което си беше време, ебати. Това обаче води тонове главоболия при поставянето на сградите, които трябва да въртите спрямо пътя, защото въпросното въртене е реализирано по максимално труден и неудачен начин, а бутона Undo не винаги може да ви спаси. Разрушаването на постройки и ре-билдването им пък, както се досещате, струва пари, а малките безумни загуби могат да са последната капка, преливаща търпението на Цезар, преди да изпрати легионите си и да ви свали от поста.





Освен на прищявките на Рим отново трябва да угаждате на боговете, но този път наградите за това са значителни, докато гнева им съвсем не е така пагубен. Непрекъснато ще трябва да взимате важни решения за съдбата на града си – дали да продавате и без това недостатъчното зърно на съседното поселище, за да скърпите бюджета, да пратите почти всичкото на Рим защото там ги мързи да си отгледат, да вдигнете с част от него тържество за бога X или просто да не оставяте хората си да гладуват. Никога не можете да угодите на всички, но избирането на по-малкото зло винаги е било част от чара на поредицата.

Когато нещо е развалено, замисли се преди да го оправиш

Caesar е това, което е, защото винаги е бил симпатичен и предизвикателен.

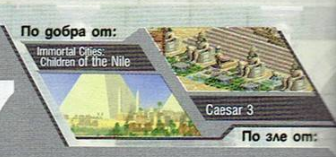
Този път това не е съвсем така. Триизмерната графика, както беше и в "Ниловите" истории, някак не пасва на идеята. Да не говорим, че дизайнерите са се лутали твърде изнервено между детайлността и новите технологии, и в опита да запазят своя симпатичен и шарен 2D свят, в общи линии са се провалили и на двата фронта. Както вече стана дума интерфейсът е ужасяващ, с безумни менюта и подменюта които се разширяват в ляво и могат да заемат целия екран, и понякога искат епилептично цъкане с мишката за да се отървете от тях. 2006 сме, в името на Зевс!

Последната критика е и най-странна – възможно ли една игра да е лоша, защото всичко и е наред? За какво говоря ли? В **Caesar 4** цялата гейм механика функционира идеално – ако имате достатъчно инженери и полицаи нищо не се срутва и няма престъпност. Ако пазарите са заредени всички имат храна. Логично? Да, но логиката никога не е била част от чара на поредицата, заради дребните бъгове, които винаги са добавяли онзи случаен елемент, каращ ви да си скубете косите. Сега всичко работи както трябва, заради което играта просто не е така предизвикателна. Не е същото. Всъщност може и ние да остаряваме, не е изключено.

Не ни разбирайте погрешно - това е същата игра, която обичаме да играем отново и отново. Просто е като фараон, на който не е достигнало малко, за да си дострои пирамидата и да остане завинаги в историята.

По добра от: Immortal Cities: Children of the Nile

7



По зле от: Caesar 3

Откроява се

Оценка Визия: 7
Прилична, макар че няма да ви падне ченето от детайл. Някои игри трябва да си останат 2D

Оценка Звук: 7
Приятни мелодии и умно озвучени граждани – могат да ви дадат повече информация от надиененитe градски съветници.

Оценка Геймплей: 7
Добрият стар Цезар. Кошмарният интерфейс и факта, че всичко работи като по вода отнемат от чара.

Оценка Културно наследство: 7
На първи прочит си е старата игра с нови грешки. На втори обаче нещо се е изгубило...

Текст: **Duffer**

Mage Knight: Apocalypse

> **ЖАНР** ЕКШЪН RPG > **ПРОИЗВОДИТЕЛ** NAMCO BANDAI GROUP > **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** NAMCO BANDAI GROUP > **ПЛАТФОРМИ** PC
> **САЙТ** HTTP://WWW.MAGEKNIGHT.NAMCO.COM//

Сриск да ме гази валяк (главен, редакторски), възнамерявам да превърна този материал в един мини-фийчър. В една кратка дисекция (или по-скоро вивисекция) на съвременното игрално „изкуство" или може би по-точно игрално „занаятчийство"? Фрийман понякога използва един термин, който ми се струва подходящ: *манифактурка*.

Ако случайно решиш да се побориш с тълковния речник, този термин ще те препрати към следното определение: „Форма на производствен процес, свързан с разделение на труда и ръчна изработка". С други думи представяш си една опушена одая, някъде през Възраждането, в която са се накупчили банда калфи и чираци и шият ли шият аби и гайтани под зоркия поглед на навъсен майстор със засукани мустаци и фес.

Е, ок – сега си представи, че вместо калфите и чираците си имаш график артисти, левъл дизайнери и кодери, вместо майстора – директор на продукцията, а вместо опушената одая – бляскавите офиси на *NAMCO BANDAI Group*.

Сигурно вече започваш да се чудиш (не ми се обяснявай, по лицето ти познавам) какъв е моя импровизиран урок по беге история и защо ме занимава Дафъра с него, фор фак'с сейк?

Трай малко, ще обясня. Алюзията с манифактурата е съвсем съзнателно търсена по една основна причина – този вид предприятие е интересен с това, че е един вид преходна форма на производство, бележеща постепенното преминаване от изцяло ръчния, към колективен процес на изработка.

Първоначално всеки един отделен майстор, сам, със собствените си ръце, създава крайния продукт; влага по нещо от себе си в него, бавно, внимателно и с огромно старание извайва формите му от суровите материали; открива в привидно случайните криволици на дървото изящни, нови форми (иди да видиш дърворезбите в старите къщи из Копривщица или Арбанаси и ще разбереш за какво говоря) или дяла варовиковите блокове и ги подрежда в смайващи със стабилността и дизайна си конструкции. При това човечецът е самоук, направо неграмотен (разходи се някой път до град Бяла, ако досега не си, и виж прословутия Мост на Колю Фичето, ще схванеш идеята).

На прага на т.нар. техническа революция обаче нещата започват да изискват мащаб. Става трудно, направо невъзможно, за един отделен човек да осигури сам готови стоки в обем и количества, каквито изисква пазарът. Постепенно, под напора на „прогреса", отделните майстори се обединяват в гилдии и така възникват манифактурите – първите колективни форми на производство.

И точно тук нещата отиват по дяволите. Заеби личното отношение към продукта на труда, заеби креативната фантазия, заеби влагането на индивидуален подход към изработката на всеки един предмет, а след един определен момент заеби и ръчното производство. Всичко се механизира, всичко се машинизира и конвейризира, а духовният, вълшебният елемент отива по дяволите, унищожен и окован в скучните, сиви рамки на „масовия продукт".

Кога две и две прави нула?

Обратно в началото на XXI в. и ревюто на поредното екшън-RPG, носещо звучното име **Mage Knight: Apocalypse**. Не знам дали е нарочно търсено или случайно, но инициалите на тази игра съвпадат дословно с тези на новия **Mortal Kombat: Armageddon** – нищо не намеквам тук, просто ми стана интересно. От друга страна не мога да не призная, че намирам неприятен паралел между играта на *Namco Bandai* и изстрадалия **MK** франчайз, с който *Midway* не спряха да се гаврят сексуално и физически през годините в опит да изстискат още някой пробит долар от една някога култова серия с буквално легендарен, свещен за феновете й статус (**Armageddon** пори гъз, бре; ще видиш в другия брой – бел. в един глас на *Snake, MrAK & Koralsky*). Уотевър, това е друга тема.

Да се върнем към **Магическия Рицар.**

Сега, аз така или иначе не съм очаквал бог знае какво от заглавие, базирано на miniatures wargame (игри, за които колекционираш пластмасови фигурки и после се събираш с други луди като теб, за да си играете на война). Оригиналът е дело на сиатълската компания *WizKids, Inc.* и очевидно се радва на завидна популярност, след като е заслужил превъплъщение в електронно-развлекателен вариант.

На книга тази игра звучи повече от интересно, намеква за солиден геймплеен и идеен потенциал: опит да се пресъздаде специфичното **World of Warcraft/MMORPG** усещане в самостоятелна кампания, при това с динамика и увлекателност, характерна за екшън-ролеви класики като **Diablo** и **Titan Quest**; оригинален, нов поглед към системата за развитие на персонажа, въведена с **TES** серията (героят ти трупа експириънс и става най-добър в това, което използва – меч, магия, лък етс.); страхотен графичен енджин, комбиниран с изцяло 3D, „free look" камера.

Сещаш се, предполагам, за едно от любимите ми клишета, свързано с игрите,

които някак си съумяват да предложат на играча много повече от простия сбор на съставните си части. Е, в случая **MK:A** по удивителен начин успява **да не** достави дори 1/1000 от удоволствието, увлекателността и в крайна сметка „фъна", които уж обещава.

Точ в точ

Чудиш се защо ли? Ами защото е тъпа! Тъпа по онзи упорит, настойчив начин, характерен обикновено не за просто тъпите, а изключително, дразнещо, вбесяващо тъпи хора (и гейм-заглавия).

ОК – каст от 5 достъпни за игра персонажа – Janos (джудже), Tal (елф), Kithana (найтблейд) , Sarus (дракон) и Chela (амазонка). ОК – сравнително интригуваща история (като за жанра), занимаваща ни с поредната битка със Злото™ и възпиране на задаващия със Ебахти и Апокалипсиса™. ОК – изобилие от предмети, магии, опция за формиране на парти от до 5 героя (към края на играта ще имаш всеки от гореизброените в дружината си – изборът ти в началото определя само кой ще ръководиш пряко и кой ще бъде управляван от компютъра).

Раздвижиш ли веднъж целия този цирк, кликайки върху „Start new game", стой та гледай. Първо, историята е плоска – хайде това се преживява, екшън-RPG е все пак.

Второ, т.нар. „свободна" триизмерна камера е направо китайско мъчение – пипнеш ли я веднъж, тя подскача стреснато и се извърта рязко, подбирайки възможно най-неудобния зрителен ъгъл с виртуозността на гениален изкуствен интелект поне от ранга на Архитекта в Матрицата.

Трето, наистина не ми се говори за бойната система. Традиция е игрите от този жанр да предлагат по тази точка нещо в стил „101 начина възможно най-болезнено да видим сметката на мишката си". Вярвай ми, **MK:A** е ярко доказателство, че определено има разлика от „клик-фест" до „клик-фест" и измеренията на досадата, които той може да ти причини.

Четвърто, играта е толкова линейна, че в сравнение с нея дори левъл дизайнът на **Minesweeper** предлага по-солидна свобода и на действие.

Пето, визуалният стил е ужасно нагла кражба от **WoW** вселената и някой наистина трябва да уведоми *Blizzard*, че имат всички основания да си потърсят законните права по въпроса.

Шесто, за да успееш да се ориентираш в интерфейса, трябва да имаш поне 12 диоптъра далекогледство. При все това се съмнявам, че дори лупи с размера и дизайна на дъна от бутилка Кока Кола ще са ти от особена помощ в опитите да разбереш какво точно иска да ти каже малоумният и направо перверзен в нечетливостта си шрифт, използван от авторите за надписване на всичко в тази игра – менюта, описания, подсказки.

Меланхолия

Това е, друже – крайният резултат от съвременното, гейм-манифактурно производство. Скучен, праволинеен, безумен, плосък и над всичко това – безинтересен. Тотално импотентен, що се отнася до основната си задача, роля и призвание – да забавлява. Просто купчина от неща, които маркетинг пичовете наричат "features". Изброени върху гърба на кутията с играта, те звучат достатъчно впечатляващо и примамливо, дори изкушаващо, и почти сигурно ще ти се прииска да си купиш съчеталият ги продукт.

А максимум час по-късно ще проклинаш звяр и природа, а още една малка част от пламтящата ти, изгаряща страст по видео-игрите ще си е отишла, безвъзвратно погубена, удавена от поредната порция горчиво разочарование.

А това, драги ми читателю, това вече не е просто тъжно – то е престъпно!

5

Средна работа

Визия: 7
Уж красива на пръв поглед, но с такова безвкусно с[illegible]тание на болезнено ярки цветове, че след първия [illegible] гарантирано ще ти докара главоболие

Звук: 5
Войс актинг? В игра, където Амазонката звучи [illegible] арабски студент, сричащ граматически упражне[illegible] от TOEFL курса за начинаещи?

Геймплей: 4
Убийствено „репетативен", но за сметка на това [illegible] достатъчно „виолентен"

Посредственост: 2x10!

Текст: **Ikarus**

Dawn of War - Dark Crusade

Експанжънът на годината

> **ЖАНР** RTS > **ПРОИЗВОДИТЕЛ** RELIC > **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** THQ > **ПЛАТФОРМИ** PC > **САЙТ** HTTP://WWW.DOW-DARKCRUSADE.COM

> **СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ** CPU: 1.0 GHZ RAM: 512MB RAM GPU: DIRECTX 9.0 64MB HDD: 4GB

Ако не знаете колко огромни всъщност са *Relic*, то вие явно не играете стратегии. След като наскоро очароваха RTS феновете с впечатляващия **Company of Heroes** донякъде очаквахме да има нещо нередно в **Dark Crusade (DC)**, най-малкото защото двете заглавия се разработваха почти паралелно, пък и обичайната логика при експанжъните е с малко труд да се приберат много пари. Тези опасения се оказаха безпочвени. **Dark Crusade** е един от тези експанжъни, след сблъсъка с които се плесвате по челото и си казвате – „Ейй, така играта ставала много по-яка бе деа". Примерно. Той коригира почти всичко, което се отчиташе като проблем при **Dawn of War** и първия му експанжън **Winter Assault**.

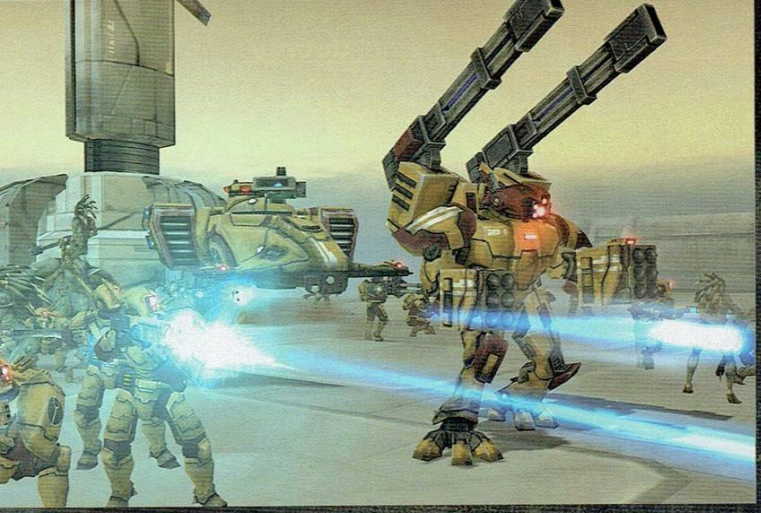
Освен това, за разлика от последния, **DC** е самостоятелно продължение и единственото ограничение е, че в мултиплейър можете да използвате само новите раси ако не притежавате предходните части. В този случай старите раси са достъпни само с кампанията и скирмиш игри, така че ако не сте се докосвали до **Warhammer** вселената това е чудесен повод да го направите и да опитате от всичко, без да плащате твърде много.

Сблъсък на интереси

Сингълплейър кампанията в **DC** е коренно променена като идея. В предишните части тя беше напълно типична за стратегиите в реално време – поредица от мисии с избраната раса, представящи историята и постепенно запознаващи играча с новите единици. В оригиналния **DoW** тя си беше откровено слабичка, а значително подобрените кампании в **Winter Assault** бяха твърде кратки, за да задоволят глада на феновете. Е, нещата този път са *много* различни. На разположение са цели две нови раси – Некроните и Империята ТАУ. Първите вече познаваме от появата им в **Winter Assault** (където обаче не бяха достъпни за игра) – една от най-древните раси в света на **Warhammer**, те представляват нещо, което най-лесно би могло да се опише като немъртви роботи. Изпаднали в дълбок сън преди хиляди години, сега те се пробуждат на планетата Кронус за да изпълнят отново единствената цел, заради която съществуват – да прочистят галактиката от живите, които са я населили по време на дългия им сън. Споменатите живи не са особено ентусиазирани от такава развръзка, особено Империята ТАУ, владееща света Кронус без да подозира, че в дълбините му спи подобно древно и недружелюбно зло. Те са

конгломерат от раси, разполагащ с невероятно напреднала технология, но умело използващи по-първобитните си съюзници като пушечно месо.

Останалите ни познайници – Орките, Космическите Марини, Имперската Армия, Хаос армиите и Елдарите също не искат да останат назад, и на Кронус се заформя касапница от невиждан мащаб. Можете да изберете всяка от седемте раси и да завладеете планетата, прегазвайки останалите. Това става в стил, почти идентичен с **Total War** поредицата – имате карта на планетата, разделена на територии, и една армия, представена от командира ви. Играе се на ходове, като избирате коя територия да нападнете, след което битката се провежда по нормалния за стратегия начин. Следва ход противниците. Всяка раса си има главна провинция, завземането на която я елиминира от играта, а битката за нея е значително по-трудна. Важна подробност е, че след като сте завзели територия сградите ви остават там, така че ако се наложи да я отбранявате имате сериозно предимство. Повечето територии имат някаква история, която се представя през перспективата на расата, с която играете докато чакате зареждането, а всяка от тях дава и определен бонус ако я контролирате – възможност да атакувате/местите два пъти на ход, да атакувате, където си поискате по картата (в началото може да нападате само земя, граничеща с позицията на армията ви), отключване на елитни единици, намаляване на цената на елитните единици, увеличен приток на планетарен ресурс и така нататък. Споменатият планетарен ресурс се генерира след края на всеки ход на базата на броя провинции които имате и евентуалните им бону-



си. Него може да харчите за закупуване на елитни единици, които да придружават командира ви, или за нормални такива, които да останат във вече завзетите привинции. При всяка битка тези единици са готови в самото начало – нещо изключително важно при нападение на столица, където ви атакуват още преди да сте си построили базата. Като допълнителен гъдел при определени условия (1, 5 победи, 3 към 1 убийства и т.н) ви награждават с ъпгрейди по самия герой-командир – по-добри оръжия, броня и др. Дори еднократното изиграване на кампанията ви гарантира запознаване с всички раси, но възможността за преиграване не може да се пропусне. Критика може да се отправи единствено към нивата на трудността, като играемо е единствено средното такова. Другите две са гавра, респективно с вас или с врага. Другият проблем е, че към края става доста по-лесно, просто защото вече имате много елитни единици с командира си и се изсивате в боя със страшна сила от самото начало.

Като цяло обаче кампанията е абсолютна класика, завършваща с обещание за нещо повече през 2007.

Ребалансиране на силите

Големите промени обаче не свършват с интересната кампания, защото *Relic* цялостно са променили баланса и са въвели нови ограничения. Основата си е същата – имате два ресурса – реквизиция и енергия. Първата се получава само от контролни точки по цялата карта и гарантира нуждата от непрестанен тормоз и битки за територии и елиминираща възможността от окопаване, защото контрол пойнтовете в самата база никога не стигат.

Сградите са малко на брой, както и преди. Акцентът в поредицата е върху внимателното следене да войската и зрелищните битки, а армията отново излиза под формата на отряди, които може да допълвате и ъпгрейдвате, след като са построени. Вече има лимит върху елитните отряди –може да имате само по един – и върху броя на превозните средства – максимум по два от най-тежките машини/единици на всяка раса. Новите лимитни ограничения налагат използването на смесени армии, защото преди всичко се свеждаше до това кой най-бързо вади елитните части на кило. За капак невидимите юнити вече наистина са такива и могат да атакуват без да ги видят, добавяйки нуждата да си водите детектори.

Дали седемте раси са перфектно балансирани в мултиплейър? Донякъде. Те *Blizzard* видяха зор само с три, така че нека не бъдем крайни в изискванията си. Баланс има, просто на някой раси им е по-трудно срещу други и се иска повече игрален майсторлък. Всички стари раси получават по една нова единица, принципно запълваща някаква тяхна слабост (орките вече имат читави стрелци, например). Двете нови раси пък са доста крайни, но относително лесни за игра поради малкия си брой ъпгрейди. Некроните са уникални с ресурсния си модел (нужна им е само енергия) и защо са костенурки – много бавни и уязвими на ръш, но веднъж наберат ли скорост става страшно. Носят на бой, а и могат да си съживяват армията насред схватката. Те са и единствената раса, която може да си надскача запълнения лимит ако съживи и загиналите. ТАУ пък са пичовете с пушките – най-добрите стрелящи единици, но много кекави в близък бой. След средата на играта те имат и два коренно различни пътя на развитие, позволяващи достъп само до определени единици – нещо нетипично за другите раси.

Във всеки случай истинската мултизабава са битките 2vs2 и 3vs3, където всичко си има някакъв адекватен отговор и комбинирането на армиите е ключа, към победата. След като прекарахме последните си нощи в активни мрежови схватки можем да заявим отговорно, че единственият видим проблем (освен вече споменатия лек дисбаланс) са картите, повечето от които са доста тесни и създават проблем на „масовите" раси. Но има и брутални попадения. Аплодисменти отново обират музиката и войс актинга, и въпреки че текстурите вече не са сред най-феноменалните, нивото на детайл е смазващо, а анимациите на единиците отново могат да ви оставят облещени.

В заключение **Dark Crusade** е първокласен експанжън и ако още не сте се потопили в кървавата и зрелищна война на **Warhammer** няма по-добър повод да го сторите.

По-добра от:
Dawn of War
Company of Heroes
По-лоша от:

9

Шедьовър

Оценка Визия: 8
Малко поостаряла, но все така прелестна кървава хореография.

Оценка Звук: 8
Страхотно озвучени единици и приятена, ненатрапчива музика. Войс актингът в кампанията мачка хора.

Оценка Геймплей:9
Лесен строеж на сгради, акцент върху микромениджмънт на отрядите. Удобен, макар и малко претрупан интерфейс.

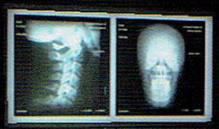
Оценка Новости: 9
Цялостно ребалансиране с неочаквано добри резултати. Две страхотни нови раси

Текст: **doomy**

F.E.A.R. Extraction Point

Страховито deja-vu

> **ЖАНР** FPS > **ПРОИЗВОДИТЕЛ** TIMEGATE STUDIOS, MONOLITH > **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** SIERRA > **ПЛАТФОРМА** PC > **САЙТ** HTTP://WHATISFEAR.COM/



Още в предния брой, когато превюирахме **Extraction Point** споделихме нашето (а и всеобщото) мнение, че **F.E.A.R.** си остава един от най-големите FPS-и излизали през последните години. Атмосфера, екшън, визия, изкуствен интелект – всички заслужаваха адмирации преди повече от година, заслужават ги и днес. Логично бе след мултиплейър адонът **Combat** да дойде и дългоочакваното разширение, което отново да ни запрати в мелето от клонирани солджъри, мрачни видения, кървави пейзажи и една недоразказана история. Доживяхме... май...

Алма матер

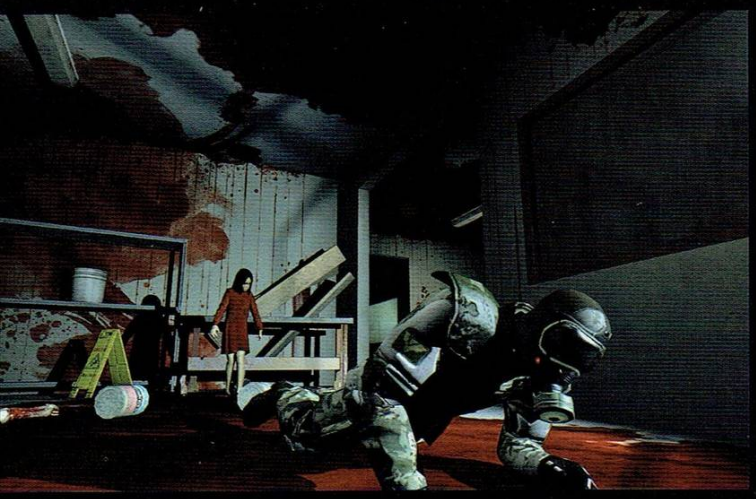
Започваме **EP** там, където завърши оригинала – с огромната експлозия. Нашият човек се буди в призрачен град, където всички клонинги стоят неподвижни, явно в очакване на своето активиране. Ти и екипът ти сте сами в района и трябва незабавно да се отправите към близка болница, откъдето да бъдете евакуирани. Естествено не можем да вземем трамвай петица до Пирогов, а ще трябва да си пробиваме път през множество различни локации като фабрики, канализации и изоставени сгради за да достигнем заветния Extraction Point.

По време на пътуването ни към обетованата земя разбира се ще бъдем постоянно навестявани от страховити видения, често включващи малката Алма, която вече ще се явява и в новата си "освободена" и пораснала форма, а историята около създателите ѝ, множеството клонинги и нашата роля в целия миш-маш би следвало да се доизясни (или по-скоро завърже допълнително, но няма значение). Дали успява – прецени докато текат финалните надписи на един, признавам, много силен фон.

На Страх като на Страх

Геймплейно играта не търпи абсолютно никакви заслужаващи внимание помени. Всичко си е както беше и преди една година – вървиш, стреляш, подскачаш от стола при поредното видение и всеки плонж на пианиста върху клавишите и това е.

Какво все пак добавя този експанжън настрана от продължение на историята? Ами стандартното – оръжия и противници, едва ли някой е и очаквал друго. Новите пушкала са повече от приятни и поставени до и без друго силния арсенал на оригинала, в графата въоръжение **F.E.A.R.** продължава да печели точки спрямо конкурентите си. На първо място имаме лазерната пушка, която по подобие на "прахосмукачката" от **Half Life** създава един постоянен лъч енергия, който насочваме. По този начин можем с две движения на мишката да разфасоваме репликантите или да ги лишим я от някой крайник, я от по-голям процент телесна маса. Красота. Освен това лазерът е ефикасен и срещу бронираните противници, буквално им "стопява лагерите". Веднага след лазера се нарежда и chaingun-ът – брутална машинарийка, която макар да не намира много приложения забавлява. Тежка и неточна, но разполагаща с огромен пълнител и буквално пръскаща солджърите. Само не става ясно защо при все калибъра му, chaingun-ът почти не прави поражения върху тежко екипираните киборги, но както и да е, нали си имаме Пенетратора (ах, как звучи само). Ново оръжие се явяват и залепящите се turret-и, стрелящи по всичко що мърда в обсега им (освен твоя милост), които макар и на места да са бая бъгави и да има най-много 3 ситуации, в които да се приложат, са си свежо попълнение към набора от гранати и мини. С други думи – на ниво новости откъм оръжия няма как да сме недоволни.



Новите противници обаче леко разочароват. Защото изобщо не разнообразяват общата картинка. Бързите и практически невидими изроди са забавни, докато не стигнеш до момента когато ти се налепват десетина такива и ако случайно си предпочел някое друго оръжие пред добрата стара помпа ще се скъсаш да лоудваш и да цъкаш бутона за medikit-овете. Експанжънските роботи пък са по-големи, по-бронирани и по-бавни. Изстрелват двойно повече ракети, но пък те самите почти не правят поражения, тъй че и те са общо взето смешна работа. Поне изглеждат добре.

Добрият, лошият и шубето

Хубавите страни на експанжъна не са малко. За доразнообразените оръжия вече споменахме – по отношение на арсенала **F.E.A.R.** впечатляваше и преди, а с трите нови джаджи нещата стават дори по-добри. Хубавата част на **EP**, поне от наша гледна точка, е изкарването на преден план на хорър частта. Да, в оригинала също бе доста силно застъпена, но там навлизането в атмосферата ставаше бавно и постепенно, докато тук директно биваме захвърлени в призрачния град и виденията не закъсняват. В **EP** Алма и клонингите вече са се развихрили и почти във всяка стая ще видиш червени нюанси, а стряскащите моменти са повече, все така добре режисирани и по-интензивни. Добавяме и това че почти през цялата игра си сам, за разлика от оригинала и сървайвъл мотива става дори още по-зловещ.

Левъл дизайнът показва прогрес. Да, все още ще се мъдриш из разни тесни и мрачни тунели и офиси в по-голямата част от играта, но за разлика от оригинала в **EP** откритите местности са малко повече и по-добре направени. Е, не очаквай **Far Cry** или **Delta Force** все пак.

За съжаление и минусите не са малко. Едно на ръка е, че за пореден път ни се налага да да ползваме толкова клишираната фраза "още от същото". Няма как. Нищо различно – нито като геймплей, нито като... история. Точно така, ако си мислиш, че ще видиш загатнатите в иначе добрия финал на оригинала "големи разкритията"™ си сбъркал. Историята се движи като комерс сериал от типа на Lost – давай да измисляме още работи, та да държим интереса. Ема пичове, хубаво, ама поне си кръщавайте продълженията на игрите Епизод 2 и т.н. както стана популярно напоследък при FPS-ите. Пак нищо не разбрахме от виденията, освен няколкото намека за връзката на Алма с клонингите и манията на създателя ѝ за господство и световен геноцид. А да – вече и диалог почти липсва, както и кътсцени. Историята – слаба работа. Очаквайте продължение.

Споменахме, че хорърът излиза на преден план поради напредването в играта. Но това също е нож с две остриета, защото от това "напредване" се губи ритъма. Да, яко е играта да е по-динамична, но някак си липсва прехода, особено ако не си играл първата част. А пък ако си, то вече си знаеш всичко – вървиш по дълъг тунел – ще има видение. Чуваш трансмисия – сега ще налазят клонираните.

Като задачи за изпълнение мисиите са толкова досадни, че чак боли (ех, Азисе... – б. ред.). Първо иди да се събереш с екипа ти. А, те пък умрели. Айде с метрото и към болницата. Я, взривили са тунела. Вече си в болницата? Марш към асансьора! Хм, той пък не работи. Ми върви го пусни бе! Слаба работа. Не че оригинала бе по-различен в това отношение де...

AtmosFEAR

Въпреки всичко играта радва. Радва наситеността на екшъна, радват новите оръжия, радва атмосферата. Подобреният левъл дизайн, повечето видения. Пропуснахме да кажем, че и на ниво ИИ се забелязват подобрения като няколко нови хватки и движения от страна на противниците. Така например стоейки си спокойно приклекнал зад една операционна маса, осъзнавайки, че клонингите стоят прикрити и ме дебнат, както се изправих получих един еленски скок в лицето. Още ми е синьо окото, затова в авторската страничка съм приложил чужда снимка...

Технически играта не отбелязва особени промени, което означава – чудесна визия и *смазващ* звук. Истината е една – аудио частта на играта е над всичко друго познато в FPS-ите към днешна дата. Капещата от тавана кръв, стъпките зад гърба ти, детските писъци от стаята за аутопсии... без коментар. Музиата е на същото високо ниво. Проблеми се забелязват единствено на ниво физика, където при ragdoll анимациите понякога се получават досадни бъгчета, но не е болка за умиране. Добра новина за притежаващите по-слаби машини е, че изискванията са същите както и преди година. Тогава си бяха високи, но вече всичко трябва да е наред и да можете да се насладите на играта в пълния ѝ блясък. Заслужава си.

Разочароващ в много отношения и не достигащ мащабите и смазващия ефект при излизането на оригинала, **Extraction Point** е FPS който *трябва* да се изиграе, най-малкото защото е кратък. Фенове-те със сигурност са го направили вече и макар и да са останали леко разочаровани от развитието (или липсата на такова) на ниво история със сигурност са харесали облика на експанжъна. Защото при игри като **F.E.A.R.** минусите винаги остават в сянката на плюсовете. И не, това не е субективизъм, нарича се реалност.

По добра от:

Sin Episode 1

F.E.A.R.

По зле от:

8

Отлична

Оценка Визия*: 8
F.E.A.R. енджинът си остава един от най-силните на FPS сцената дори и година след появата на оригинала. Леки забележки към клипинга и бъгавата физика.

Оценка Звук*: 10
Който е казал че атмосферата на F.E.A.R. се гради повече от звука отколкото от визията заслужава вафла Боровец. Сдухваща музика и чудесно озвучение. Палци горе!

Оценка Геймплей*:7
Това вече съм го играл, мерси. Малко повече екшън и динамика, но все същото обикаляне и чакане на следващия скрипт да се активира. Кратка, разочароваща откъм история.

Оценка Алма: 4
Абе не че искам да имам проблеми с властите, но като малко момиченце Алма повече ми допадаше... добре че пак се мярка тук-таме.

Текст: **Snake**

Scarface: The World is Yours

Веселите наркотични приключения на Тони от Монтана

> **ЖАНР** ТЪРД ПЪРСЪН ЕКШЪН/РЕЙСЪР/ДРЪГДИЙЛИНГ СИМ > **ПРОИЗВОДИТЕЛ** RADICAL ENTERTAINMENT > **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** VIVENDI GAMES
> **ПЛАТФОРМИ** PC, PS2, XBOX > **САЙТ** WWW.SCARFACEGAME.COM

Когато си казал общо-взето всичко за лошите игри по култови филми покрай **The Godfather**, а след това си споделил и какво ти е на сърце за добрите игри по култови филми, заради **Reservoir Dogs**, увисваш много неприятно в рецензията си за *поредната* игра по култов филм – добра или лоша – просто защото вече си си изразходвал уводните думи. И трябва или да започнеш да се повтаряш в дълбокомислените си играло-филмови разсъждения, или да затвориш очи и да скочиш директно в дълбокото, при същинската рецензия, без плавен, лиричен преход. Съжалявам, Тони, знам, че заслужаваше нещо по-емоционално и литературно, но се надявам, че ще ме разбереш. Да не говорим, че и ти не се опита да ме глезиш с интродукции, ами ми натика в ръцете голямата пушка и ме пусна да ти спасявам кубинския гъз от налазилите имението убийци.

Добра игра, брилянтно замаскирана като лоша?

Нека си го признаем – никой не очакваше играта по **Scarface** да става за чеп за зеле. Поредният **GTA**-клонинг с посредствена графика, проблемен дивелъпър с доста нескопосани игри зад гърба си, никакъв Пачино зад микрофона, злостно пренаписване на емблематичния финал, геймплейна схема, караща възкръсналия Тони Монтана да тича от точка А до точка Б и да пласира наркотици по улиците, за да изгради отново основите на империята си... Оставете го да си почива в мир, за бога!

Всъщност всички очакваха от **Scarface** да е толкова лоша игра, че когато тя всъщност се оказа добра, шокът в гейм обществото беше еквивалентен на потенциалното самюълджаксъново откритие, че змиите в самолета му са предвождани от питона на Рон Джеръми. Примерно. Втората изненада е, че за разлика от споменатия **Reservoir dogs**, **Scarface** не е добра, защото е запазила филмовата атмосфера или поне е правена с преклонение към легендарната лента на ДеПалма. Точно обратното – филмът тук е оставен на доста по-заден план от очакваното и – в името на киноманската ти фенщина – е добре да възприемеш виртуалния Тони Монтана като поредния **GTA** протагонист в стил "дребен престъпник завладява Маями", отколкото като дигитализация на филмовата икона, защото в противен случай ще се обидиш злостно на *Radical Entertainment*. Както се убедихме миналия месец покрай **Reservoir dogs**, правените с нужната доза уважение игри по филми изискват минимализъм в геймплейно отношение. Заради изключително трудния баланс между опазването на достойнството на героите при цялата необходимост да тичат, скачат, лапат аптечки, носят по десетина кила пушки и пъшкат страстно, когато са ранени, и наложените от жанра необходимости виртуалните човечета все пак да правят тези неща. Да, можеш да приемеш, че в **Scarface** никой не си е давал зор да балансира по този начин – Тони Монтана кара с двеста в насрещното, слушайки Министри(!), купува лятно кино (!!), като спечелва едно особено смъртоносно дистракшън дерби (!!!), разиграва мини игрички (!!!!), които определят удръжките при прането на пари и ценните на кокаина.

Филмът **Scarface** тук не е нищо повече от базова основа, спестяваща на сценаристите необходимостта да измислят сюжет и куул персонажи от нулата, при положение че богатите продуценти са им купили срещу една-две дебели пачки тези на Оливър Стоун. А ако от *Radical* видимо са се прекланяли пред нещо, то това е била **GTA** серията, която е нагло опоскана откъм идеи и след това е обогатена с доста по-добри геймплейни иновации от онези, които *Rockstar Games* вкарват в новите серии на поредицата си.

Накъде без Пачино? Накъде с Роб Зомби?! Накъде с моя енджин, бе?!?

Както всички, следящи проекта, знаят, големият Ал не е имал възможността (че и желанието) да озвучи Тони Монтана. Наместо да заебе цялата работа обаче, той е приел да се включи активно в организирания кастинг и е избрал лично "заместника" си. Въпросният е доста известният гейм озвучител Андре Соглиузо, когото може би помниш като Теоретично Слепия Боб от **Dreamfall**, Президент Хъфман от **Destroy All Humans!** и Меркурио/Кейн/Бруно от **VtM: Bloodlines**. Озвучителният резултат е великолепен. Тони звучи толкова добре, а акцентът му е толкова очарователен, че – в съчетание с убийствено циничния диалог, който са му написали – всяка негова реплика попада точно в целта. Колегите му по микрофон също се справят повече от добре. В крайна сметка, по този параграф, **Scarface: TWIY** отвява последните две

GTA игри, което си е повече от сериозна похвала.

Саундракът също е по-скоро рокстарски, отколкото скарфейсов, но пък е подбран толкова добре, че не дразни, при все пълната си липса на допирни точки с кокаиновия Маями от осемдесетте. В колите, които караш, че и докато се разхождаш пеша (уокмен?), можеш да слушаш доста свежи неща, вариращи от Контрол Мачете, Министри, Роб Зомби и Суисайдъл Тенденсис до Ран ДиЕмСи и Сайтърс Хил. Ако модерният звук ти идва в повече, предвиден е и богат набор адекватни на епохата парчета, плюс оригиналното OST на **Scarface**.

Визуално играта не е нищо особено, но поне откритите пространства са големи, а градът е достатъчно преизпълнен с живот, за да преживееш някак квадратните палмички и ръбатите физиономии на персонажите.

Светът е твой, просто ела и си го вземи.

Голямата ирония е, че това всъщност е втората **Scarface** игра, която излиза на пазара. Първата се казваше **GTA: Vice City**, остава си любимата ми от поредицата и всъщност – при все, че беше само *вдъхновена* от филма – се радваше на много по-добра атмосфера. В този ред на мисли, пък и в контекста на всичко, казано дотук, **The World Is Yours** спокойно можеше да се казва и **Възходът на Дилърчето Стамат Кокаката от Надежда: София Окръг из Йорс!** и единственото, за което човек би се позачудил е чий го дирят тия палми на Ломско шосе. Което обаче по никой начин не пречи на геймплея да бъде свеж и най-вече – разнообразен.

Като за начало престрелките са реализирани повече от добре, управлението при шофиране е чудесно, а поведението на пътя (и из водите край Маями) се различава коренно при различните превозни средства, които можеш да управляваш. Наместо поомръзналия ни булет тайм, адреналиновият пик в **Scarface** е белязан от нещо, напомнящо бегло за Demon Hunter Mode-а в **Painkiller** – когато индикаторът за Ташаци ("Balls", няма майтап) на Тони се запълни докрай (това става чрез класни убийства, диво шофиране и люто псуване със специално предвидения за целта бутон), камерата се измества във фърст търсън перспектива, амуниците ти стават безкрайни, всеки враг умира от един изстрел/удар, а всяка следваща жертва ти дава точки здраве. Другият добър момент е, че въпросният моуд не е вкаран в играта "просто 'щото е яко", а има реално отношение към успеха в по-тежките мисии, така че се старай винаги да поддържаш Balls метъра си в добро здраве.

Елементите, в които **Scarface** отвява конкуренцията си обаче, са отвъд екшъна и шофирането. Тук идеята за фрий-стайл геймплея не се ограничава до възможността да се качиш на всяка кола и да гръмнеш всеки, а дава доста по-реално разнообразие и най-вече – свободен избор на това какво да правиш. Благодарение на мобилния си телефон ("И ся к'во, това минава през някакви руски сателити, нали? Да ви го начукам бре, комуняги!" – първата реплика на Тони, когато се сдобива с него) Монтана движи всички аспекти на бизнеса си – от намирането на дребни дилъри до закупуването на недвижими имоти и доразвиването им, наемането на обслужващ персонал и курви за имението му, закупуване на носещи точки престиж луксозни придобивки и изпълнение на разни, препоръчани му от неговите хора, странични мисии за докарване на някой допълнителен долар/грам. Управлението на финансовата империя може и да не е особено реалистично (споменах вече за мини игричките и доволното количество екшън сцени, нахвърляни в играта без оглед на факта дали ситуацията ги изисква, или не), но пък е зверски забавно. **Scarface** е свеж пример за това как във времената, когато игрите стават все по-сериозни и реалистични, един несериозен, но забавно замислен геймплей върши чудеса. Добави към всичко това и доста продължителното игрално време и се оказва, че **The World Is Yours** май си заслужава парите.

В заключение, с извинение

Факт е, че **Scarface** е игра с посредствена графика, тотална гавра с филмовия си оригинал и безобразно нагла плагиатска проява. Но също така е факт, че тя е изненадващо свежа, забавна, интересна, увлекателна и разнообразна. Така че, прости ми, Ал, прости ми, Брайън, прости ми и ти, Оливър, простете ми и вие, любими мои рокстарци, но аз наистина я харесах.

8

По-добра от:

По-лоша от:

Отлична

Визия: 6
Изглежда по-добре от всичките GTA игри. Не, че то е акламация за качество, де, но пак си е постиже като за клонина.

Звук: 9
Шокиращо добро – предвид липсата на Пачино – оз чаване на Монтана и компания. Саундтракът, при в че идеята Тони да слуша Министри и Ран ДиЕмСи ми малко чужда, е адски силен.

Геймплей: 8
Разнообразие, свобода, забава, псувни, кокаин, насили главен герой с лют кубински акцент. Радост.

ПиСи версия на играта: 2
Описаната в статията игра съществува за две пла форми – Xbox и PS2. Искаш да я играеш на PC? Ло Графично нещата не се подобряват спрямо телевиз ти, ама тук това дразни. Звук? Има го на момен Управление с мишка и клавиатура? Драматично зле.

Текст: **Shadow Trance**

Heroes of Annihilated Empires

„HoAE има вид на поредната „геройска" игра, която ще опита да се разположи удобно на твърдия ти диск с големи обещания и провокираща реклама."

> **ЖАНР** STRATEGY > **ПРОИЗВОДИТЕЛ** GSC GAME WORLD > **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** GSC WORLD PUBLISHING

> **ПЛАТФОРМИ** PC > **СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ** PENTIUM4 2GHZ /AHTLONXP 2000+, GF FX5200 /R9000 128MB, 512MB RAM

Преди около 8 години в царството на компютърните игри с ярост (ама "тиха", като буря в чаша вода) нахлу едно заглавие, което гръмко се провъзгласи пред света като основоположник на нов жанр. И си беше точно така де. **Rage of Mages** действително бе нещо невиждано дотогава. Ни рак, ни щука, както биха казали по-недоброжелателните, заглавието съчетаваше в себе си елементи едновременно на ролева игра и стратегия в реално време. Родители на това необичайно софтуерно-забавно явление бяха *Nival Interactive*. От Русия с любов, дето се вика. Като не можаха да се включат навреме в гейм-индустрията, братушките, типично в техен стил, решиха да започнат да я революционализират оттук-оттам. Новороденият хибриден жанр, наречен RPS (Role Playing Strategy), и той горе-долу като комунизма, бе поддържан през изминалите години "на системи" главно от руски разработчици и техни идеологически (концептуални) симпатизанти. За да стигнем до наши дни и до **Heroes of Annihilated Empires**, която, разбира се, също е RPS и е дело на *GSC Game World*, които, разбира се, също са руснаци.

Но да оставим шеговития тон настрана. Горните редове в никакъв случай не целят да подиграят жанра и неговите представители. Всъщност идеята за смесване на RTS и RPG е огромно предизвикателство и качественото й изпълнение е дяволски трудно. На кого да угодиш повече в една такава игра? На феновете на стратегиите или на тези на арпиджитата? Каквото и да направиш, недоволни винаги има. Така че да свалим шапка на пичовете от *GSC Game World* за куража им и да видим най-после как те са се справили с амбициозното си начинание.

История

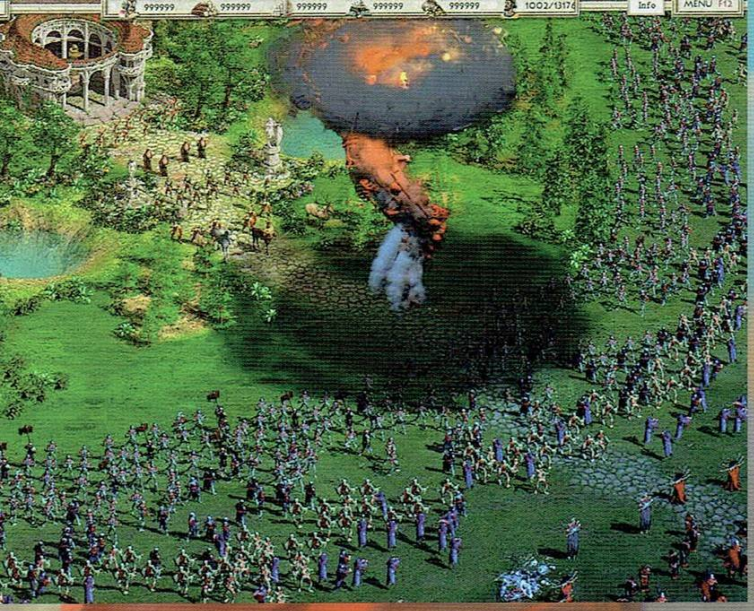
Елфите са заплашени от немъртва напаст. Поредният назлобял злодей се е въоръжил с неистово желание да изкорени жилката на живота от лицето на земята. Гордите пазители на гората се прекършват под напора на ордите от тракащи скелети и клатещи се зомбита. Тогава един обикновен воин на име Елант застава на пътя на бягащите си в ужас събратя и се опитва да им вдъхне смелост и надежда за спасение. За да се справи с нашествениците, той търси помощ от общността на друидите, които пазят тайните на магията и знанието за могъщи оръжия. Елант постепенно усвоява нови и по-мощни методи за справяне с немъртвите орди, но враговете му далеч не се ограничават с тях. Светът на играта се обитава от различни митологични същества, които също постоянно му създават проблеми. За да придобие окончателно превъзходство над врага, елфът тръгва по следите на изгубен артефакт и изгражда взаимоотношения с другите две основни раси – Механиците и Ледените Хора (The Cryo Race). Първите са джуджета, които умело комбинират науката с магия, а Ледените Хора представляват затворено общество на магьосници, усвоили силата на студа и подвластните му същества...

Историята може да се определи с две думи – *фентъзи клише*. Авторите имат претенции, че сюжетът е интересна предистория на света, но истината е, че в нея няма нищо новаторско или уникално.

Геймплей

HoAE предоставя сравнително богат фентъзи свят, с множество раси, четири от които са достъпни за игра. Има разнообразие от магически артефакти, герои и заклинания.

Кампанията предлага разнородни по характер мисии, които често в едната си част изискват създаване на масивна армия, която главният герой да поведе, а в другата абсолютно сам да надвие изключително силно същество. По отношение на останалите режими в играта, заглавието е построено така, че да предлага избор между RTS или RPG. Противопоставянето на двата жанра се изразява във възможността сам герой да се изправи срещу огромна армия от стотици единици. След като се спреш на една от четирите раси – *Елфи, Немъртви, Механици* или *Ледени Хора*, следва да определиш и клас на героя – *воин, магьосник* или *рейнджър*. Всеки персонаж разполага с умението *Rally Workers*, което работи по два начина – ако се използва, превръща героя в статуя за 30 минути, но призовава начален брой работници, с които да започнеш строеж на база, в последствие производство на войски и марш към вразите. Другата възможност е да разменяш умението за злато, с чиято помощ да развиеш избрания от теб герой. Картите – отчайващо малко, само три на брой – са отрупани с множество неутрални същества, които охраняват полезни съкровища. Повечето



няма да те нападнат преди ти да си го сторил, което предполага, че ако желаеш да се придържаш към стратегическия геймплей, ще можеш да концентрираш спокойно само върху противника, а ако заложиш на уан-мен-арми, тези чудовища и благинките, които пазят, ще са ти добре дошли. Всяка от расите е уникална и изглежда по различен начин. Характерно за съществата, до които дават достъп те, е, че някои могат да бъдат произвеждани в огромни количества, докато други са ограничени само до едно. Пример е Леденият гигант, който отвъд територия на базата си, покрита със сняг, започва бавно да се топи и губи живот, но докато охранява в границите ѝ, регенерира много ефективно мана, което го прави неподходящ за атаки, но изключително мощен протектор. Немъртвите от друга страна почти не ползват някакви много мощни чудовища, но буквално те заливат с тълпи от задгробни същества. За да имат шанс срещу армиите на противника, играчите, избрали да се фокусират само върху герой, имат на разположение богат набор от умения, като част от тях са им присъщи по начало, а други могат да бъдат закупувани или намерени, според нуждите. На помощ идва и арсенал от предмети, които при екипиране променят съществено статистиките на героя. По правило се предлага комбинация от позитивни и негативни ефекти, които са подходящи за воин или магьосник, а рейнджърите могат да направят компромис между двете. Важен аспект от екипировката са различните елексири за възстановяване на живот, мана или придобиване на други положителни ефекти, тъй като много битки изискват да си помагаш с всичко налично. Системата за вдигане на нива е сравнително лесна, но предлага разширен метод за подобряване на героя, като се започне от количеството на кръв и мана, и се стигне до скоростта на атака или издръжливост към различни поражения. Когато съществата от света на **HoAE** се срещнат в схватка, показателите им за атака и защита от един тип директно се сравняват и например заклинател, който има магическа атака 30, ще има потенциала да направи само 5 поражение срещу друга единица с магическа защита 25. Това обуславя огромното значение на различните видове същества и ефективността им срещу определен противник. Ще забележиш, че някои магии или единици могат да се справят самостоятелно срещу огромен брой врагове.

Проблем в геймплея е, че авторите в опита си да дадат възможност на играча да проведе битките и мине мисиите по възможно най-много начини, са оставили предпоставки да се стигне до ситуации, при които се оказва невъзможно да изпълниш мисията, или пък да изгубиш изключително много време за преминаване на определено препятствие по начин, който и самите автори може да не са предвидили. Затормозяващ факт е, че огромна част от героите и войските са безобразно бавни и провеждането на бързи и изненадващи атаки е непосилно. За времето, в което войската ти ще достигне противника, той е способен да произведе два и дори три пъти повече армия (зависи от расата). Ресурсите се събират много лесно, като източниците на метал, камък, дърво и всичко останало са неизчерпаеми. Целта явно е да се бълва мощно армия и да има титанични мелета.

Като цяло, разработчиците са се постарали да предложат много неща на куп, но не са постигнали достатъчно фин баланс и дизайнерска оригиналност. В играта очевидно е вложен доста труд, просто е трябвало още малко, за да надскочи заглавието посредствеността.

Графиката е по-скоро приятна, шаренка, има ефекти, има шейдъри, но нищо особено. Енджинът по принцип е разработван с акцент върху поддръжката на огромни армии, надхвърлящи четири цифрено число, но войските се скупчват в плътни маси от пиксели. Героите пък са несъразмерно големи и крачат бавно на фона на миниатюрни дървета. От звука може да ти настръхне косата. Диалозите са инфантилни и непрофесионално озвучени, а всяко същество притежава не повече от два до три звука, които повтаря безкрайно, докато не го накараш да си покаже смъртната анимация.

Обобщение

HoAE не е чак толкова дразнеща, колкото може да ти се стори в началото, но наистина съществуват ситуации, които са способни да те изкарат извън равновесие и да отброиш някоя „блага дума" по адрес на авторите ѝ, особено в соловата кампания. Заглавието не предлага малко, като имаме предвид разнообразието от фентъзи елементи, но всичко е поднесено без особено майсторство и прилежност. С наличието на несравнимо по-добри хитове на пазара, **HoAE** ще разчита на заклети фенове, които ще получат в най-добрия случай забавление за няколко дена. Но то и това не е малко, като се замисли човек.

6

Добра

Геймплей: 6
Опит за съчетаване на RTS и RPG, което е интригиращо, но GSC не са се справили достатъчно добре и играта има дисбаланс. Разнообразие от фентъзи елементи, които всъщност са си клише

Графика: 7
Специално проектиран енджин, който има потенциал да покаже битки между хиляди отделни единици. Количеството идва за сметка на качество, но пък графичната платформа си върши работата дори и на по-слаби машини.

Звук: 4
Много лошо реализиран елемент от играта. Дразнещи диалози в кампанията и също толкова дразнещи звуци в цялата игра.

Сюжет: 5
Епизодичен сюжет, който не предлага особено голяма интрига, с изключение на мистериозните военни машини, за които има свидетелства из света на HoEA.

Текст: **Orlinator**

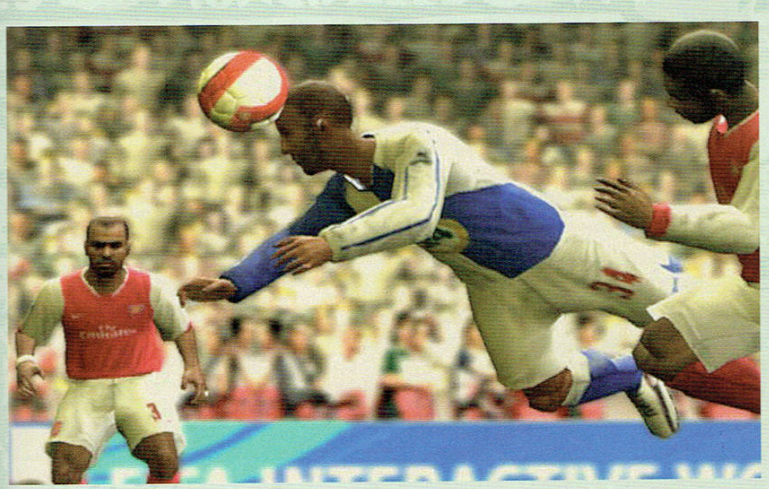
FIFA 2007

FIFA тръгва в контраатака.

> **ЖАНР** ФУТБОЛНА СИМУЛАЦИЯ > **ПРОИЗВОДИТЕЛ** EA SPORTS > **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** EA > **ПЛАТФОРМИ** PC, PS2, XBOX, XBOX 360, GAMECUBE, PSP, DS

> **САЙТ** HTTP://FIFA07.EA.COM

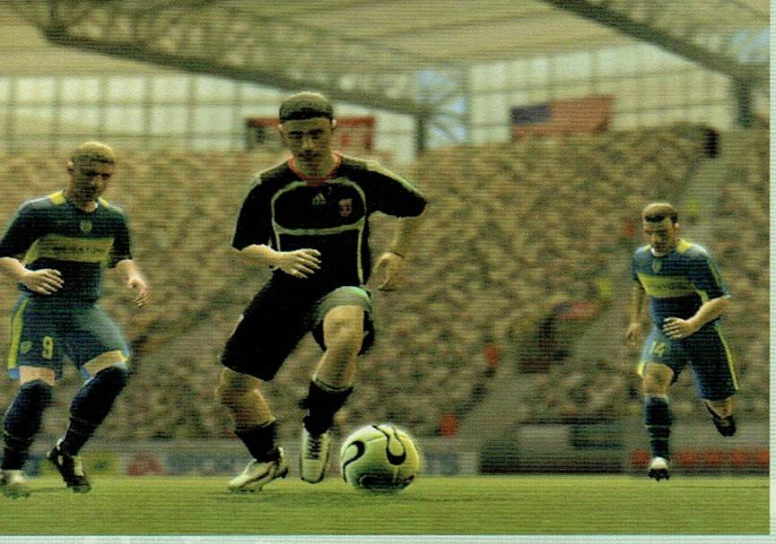
За да съм честен с теб, ще ти споделя, че имах съвсем конкретен и ясно изграден план за това как горе-долу трябва да изглежда статията ми за **FIFA 2007**. Бях подбрал един изключително стойностен анекдот из личните ми преживявания на средностатистически варненски простак с изявен уклон към пиенето на евтина ракия във вмирисани крайморски кръчми. Същият анекдот щеше да запълни около три-четвърти от заделеното ми място, а накрая, с някакъв добре замислен луфт, щях да спомена и **FIFA**-та и колко некадърно е направена. Оставаше само да инсталирам проклетото нещо, да го поиграя един-два дни, за да ми е чиста съвестта, и да го оплюя порядъчно в единия абзац, останал след словоизлиянията ми. Главният щеше да ме гледа строго и да се опитва да преформулира изречението "Няма незаменими хора" по поне тридесет и четири различни начина, опитвайки се възможно най-завоалирано да ми покаже, че ако още веднъж направя подобна гадост, ще ми спре джобните за ракия и цигари, възможността да се фукам пред непознати, че работя в *пресата* и шанса да познавам прекрасната му личност, както и още няколко привилегии, които вървят с рецензентското кресло в нашата медия. Аз, от своя страна, щях с невинен поглед, забит в пода, да гъгна нещо от сорта на "Е какво толкова да се каже за новата **FIFA**, мааму стара?", и в крайна сметка щях да изляза от кабинета с доволната усмивка на осемнадесетгодишен сополанко, надвил медийния гуру в коженото кресло.

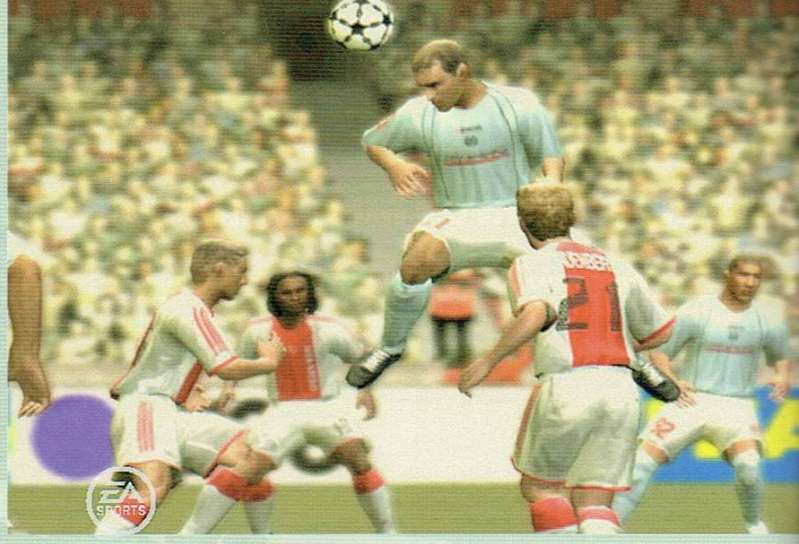


Този ми тъклен план беше осуетен от моята лична изненада на месеца, а именно - че *EA Sports* наместо поредния ъпдейт на актуалните трансфери и леко подобряване на графиката, което ежегодно замаскират като чистак нова игра, са успели да съставят един качествен продукт, който, макар и да не достига до нивото на **Pro Evolution Soccer** сериите, успява да покаже, че американците най-сетне са тръгнали в правилната посока. И че ако продължават в същия дух, съвсем скоро ще си имаме едно истинско състезание в областта на футболните симове. За протокола ще отбележа още тук, че саундтракът е на планетарно ниво и напълно скрива топката на шиткавата японска музика на **PES**-овете.

Странно или не, първоначалната изненада е в доста халтавата реализация на един аспект на **FIFA**-сериите, който е принципно перфектен, а именно - напълно коректното и правилно изтипосване на почти целия футболен свят. Не ме разбирай погрешно, тук са свършени изключително много неща, като вече феновете крещят като обезумели обичайните за тима си скандирания (и това важи за всички, не само за евроколосите), а броят на лигите е достигнал нечувани пропорции. Но налице са и очевадни липси, като например Холандия и Чехия, два от най-добре представящите се футболни отбора на планетата, които, въпреки всичките ми дирения из менютата, липсваха загадъчно.

Това негативно впечатление обаче бързо се компенсира, когато стигнеш до същината на играта - мачовете. Докато **FIFA 06** представяше поредицата в най-окаяния ѝ вид, то тук, ако не беше виждал новите **PES**-ове, сигурно би се заблудил, че става дума за симулация от ново поколение. AI-то е коригирано и вече успешно се справя с нападателите ти, като ги няма характерните фиксирани положения за гол, а трибутоновите комбинации, които водят до





изнасяне на топката, шут и гол са останали някъде в current-gen миналото. Съотборниците ти умело покриват опонентите и не чакат да ги удари мълния, за да излязат в голова позиция, а team chemistry рейтингът превръща играта в по-сработените тимове в истинско удоволствие, като *почти* можеш да си пресъздадеш спектаклите от Шампионската лига. Подаването е станало забележително по-трудно, тъй като вече (или по-скоро - най-сетне) реално влияние върху успеха на комбинациите ти оказва позицията на двамата играчи и това дали подаващият в момента бяга или е на място. Същото важи и за изстрелите към противниковата врата - вече е малко по-трудно да вкараш гол, докато нападателят ти е притиснат от двама противникови футболисти в центъра, и хаотичното помпане на бутона за стрелба в тази ситуация ще доведе само до ефектно бомбене стил "ниско над тополите". С други думи, невъзможните голове са почти елиминирани, като вече е нужно наистина да стигнеш до някакво голово положение, за да го реализираш. Което пък може да се стори малко тъжничко на тези от нас, които свързат **FIFA**-та предимно с мултиплейър, неприлични количества бира и смешни голове. Еми, сори...

Поне на мен ми се стори особено ефектно въвеждането на малко метърче, което показва настроението на твоите футболисти във всеки един момент от мач. Генерирането на голови положения и създаването на напрежение пред вратата на противника ти помагат да получиш психологическото надмощие, което пък директно се отразява на играта на футболистите на терена - изнервените започват да допускат глупави грешки, а надъханите тичат като Роналдиньо за чипс. Това нововъведение добавя още една нотка драматизъм в изпълнените с напрежение спектакли, в които след като си повел с два на нула, противникът изравнява и играчите ти, пощръклели, започват да грешат, докато другият отбор те прави луд. Това е нещо, което не можеш да намериш в **PES** и със сигурност можеше да се развие още доста, за да се превърне в ефективен коз на **FIFA**-та срещу опонента от страната на изгряващото слънце, но в този си вид си има своите недостатъци.

Основният сред които е, че моралната скала просто не оказва толкова голямо влияние върху играта, колкото на нас ни се искаше.

Като цяло недостатъците на **FIFA**-та се коренят именно в дребните детайли, които само един много вторачен, рецензентски поглед разкрива. Системата за смяна на играчите е болезнено бавна, както, между другото, и самата игра, а очевидно силата на нападателите е нараснала пропорционално с тази на защитниците, защото резултатите продължават да клонят повече към хандбала, отколкото към футбола. Все неща, които самостоятелно не са фатални, но малко по малко отнемат от така жизненоважния за футболния симулатор реализъм.

И въпреки това **FIFA 2007** определено е *стъпката* в правилната посока, която вероятно е началото на една по-цялостна трансформация на франчайза. Който - да се надяваме - ще се превърне от тъпоумно забавление за подрастващи фенове и ултраси, твърде влюбени в собствения си отбор, в една сериозна игра със солидна геймплейна база, която да ни накара след година или две да помислим повече от две минути над дилемата кой от двата титана в жанра е по-могъщ в момента.

По добра от:

FIFA 06: RTWC

Pro Evolution Soccer 5

По зле от:

7

Откроява се

Графика - 8
Традиционно силна черта на FIFA серията, графиката тази година е на ниво, като, макар и да не е кой знае колко впечатляваща, е напълно достатъчна, за да се създаде целия фурор около футболния спектакъл.

Звук - 9
Въпреки дразнещия коментар, който предпочитаме да не послушна проститутка, звуците създават атмосферата, която е толкова близо, че направо се подпира на истинската, от големите стадиони.

Геймплей - 7
Успява да изплува над морето от посредственост, стояло се върху нас заради мъгъла на разработчиците в последните пет-шест години. И въпреки това не е на звездното ниво, което сме свикнали да виждаме японския еквивалент.

Иновации - 5
Причината играта да не е оценена високо - иновациите, въпреки че са правилни и присъстват, съвсем не е достатъчни за драматичен обрат а ла Ливърпул срещу Милан.

Текст: **Ikarus**

Battlefield 2142

Как футбола се превърна във война, а бъдещето – в сивота

> **ЖАНР** FPS > **ПРОИЗВОДИТЕЛ** DICE > **РАЗПРОСТРА** EA > **ПЛАТФОРМИ** PC > **САЙТ** HTTP://BATTLEFIELD2142.EA.COM

> СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ CPU: 2.5 GHZ RAM: 1.5GB RAM GPU: DIRECTX 9.0 128MB HDD: 2GB

Battlefield нещо си

Да го направим 200 години след 1942? Или 142 след 2000-ната? Има ли някакво значение наистина? Мастодонта *EA* отново доказа пагубния ефект от изкупуването и подчиняването на иначе фантастични гейм студия на волята на шепа хора с калкулатори. Следващата игра от бруталната поредица на *DICE* вероятно щеше да е много добра и да постави нови стандарти по начина, по който това стори **Battlefield 2**. Но когато му дойде времето, а не когато костюмарите от *EA* кажат. За съжаление - докато парите говорят, дори оръдията мълчат. Тъжната истина е, че ръшването на разработката на **2142** на всяка цена с цел да се контрира **Quake Wars** води със себе си нежелани проблеми, вероятно окачествени от отговорните за това лица като „приемливи компромиси".

Ще си купят ли хората новия сезон на сериала, подчинявайки се на логиката „Нова година – Нова Fifa"? Този отговор знаят играчите. Ние можем само да дадем щрихите и да ви оставим да го намерите сами за себе си. На първо скициране **Battlefield 2142** изглежда като надценена фенска модификация за **BF2**. Нека се вгледаме по-внимателно.

Студ и сивота

Историята на конфликта този път напомня на касов холивудски хит – на Земата е започнало застудяване, вещаещо нов ледников период, и човечеството се изселва от северното полукълбо към потоплите южни части. Мястото, разбира се, не стига и световните сили се сбиват за контрол над малкото останала незаледена територия. В два реда това е историята, за повече редове така или иначе материал няма. Още малко и щяха да ни я пуснат в текстови файл на диска с играта, а това си е малко обидно, дори и да иде реч за чисто мултиплейр заглавие, като тук разглежданото. Имаме само две страни в конфликта – European Union (EU) и Pan Asian Coalition (PAC). Второто са руснаците. Дали паралелно с тук описания конфликт, добрият стар USA се громи с населението на Южна Америка, вероятно ще узнаем в експанжън.

Иначе технологиите след стотина години не са толкова напреднали, колкото очакваме. В играта няма да видите лазерни пушки или нещо кой-знае колко футуристично с изключение на бойните роботи, които са си един вид ходещи танкове. Всичко останало ни е познато от **BF2**, просто е с по-футуристичен вид. Броят на превозните средства дори е намалял. Отново си имаме бъгита, този път с турбо, нормални танкове (този на EU е направо клише, руският поне се носи над земята и може да стрейфи), по един крачещ робот за двете страни (почти идентични) и бронетранспортьори (съвсем идентични). Липсват специализирани машини за борба с авиацията, но и самата тя е претърпяла някои промени. Футуристичните въздушни транспорти и щурмови самолети се карат по-лесно от всякога, но нямат мощта на летящите машини от предишните серии – тук целта им е основно возят пехотата из картите или да гонят вражеските летялки; ефективността им срещу наземни цели е силно ограничена. Запазил се е начинът, по който играчите във всеки отбор се организират в отряди, като отново се дават бонус точки при изпълняване на заповедите на командира. Вече има и допълнителни "отрядни" екстри, под формата на временни ъпгрейди. На следващата карта обаче трябва да си ги спечелите отново, като пак се мазните на шефа. Точки се дават и за поправка на превозни средства, но това си остава най-неблагодарната работа защото роботите

обикновено ви стъпкват при тръгване. Което ни води към класовете. Те са видимо опростени – сега са 5 вместо 7, като специалните части и снайпера се сливат в един клас, както и стандартната пехота и медика.

Системата от **BF2**, при която играейки онлайн печелите точки и рангове и отключвате разни екстри е доведена до пълно безумие. Впускайки се за първи път в мелетата с базовия си „герой" и избирайки например поддържащия клас (тежка картечница, пакет муниции, ЕМП гранати) ще установите че човек със същия клас в другия отбор може да има лично защитно поле, а вие дори да нямате гореспоменатите гранати. Просто защото той е играл **п** на брой часове и си е отключил всичко. Командир сте на отряд и искате с вас да се разхожда едно от стелящите летящи роботчета? Ако слушкате ще си отключите такова. За капак всеки клас има различни оръжия (инженерът може да ползва специални ракети за борба с танкове или авиация) и има два пътя на развитие, всеки от които малко или много изключва другия. Прохождащите медици дори не могат да съживяват съотборници, само да ги лекуват! Това в голяма степен ощетява хората, които не играят толкова много – а това са именно онези кежуъл гаймъри, които накрая теглят една майна на пубертетите с ранг генерал и отиват да си цъкат нещо на конзолата.

Така или иначе, заради независимите пътища на развитие, е добре да си правите алтернативни „герои", с цел да може във всеки от тях да си имате по един напълно отключен клас. Много готино е човек да може да избира дали да си сложи поле за невидимост и да взривява тайно в тила на врага или вместо това да си вземе по-хубав снайпер, спрямо това как му се играе. Но пък е много лошо да затормозяват излишно играчите в един отборен екипъ, който при битки от 32 на 32 души и без друго е достатъчно сложен. Такива игри трябва да са разтоварващи и да ти предлагат разнообразни геймплейни тактики, спрямо избрания клас, а не да се превръщат в **World of Warcraft**. За капак всичките ъпгрейди и вариации са заключени при игра с ботове, така че няма как да разберете дали ви кефи даден ъпгрейд без да се набутате с трудно спечелените си точки за него. Бравос! На всичко отгоре в **Battlefield 2142** е интегрирана система за реклами, които ще се въртят по огромни пана из картите, така че не се учудвайте ако ви пробутват бира, докато наоколо си излива орбитална бомбардировка. Или продаваш игра, или я финансираш от реклами, смятаме ние. Някак си не върви човек да си купува реклама. Става прекалено нагло.

Още негативи. Енджинът на **BF2** вече си показва годинките, и освен че в **BF2142** нещата вече не изглеждат толкова впечатляващо и потресаващо, цялата игра някак не успява да създаде атмосфера и да ви убеди, че наистина сте в едно мрачно бъдеще. Фремрейтът е твърде непостоянен. Гамата е сиво – бяла, с моментни пустинни отенъци и прах. Усещането е за пастелно сив и скучен свят в който визуално нещо липсва. А липсва именно живец. Иначе озвучаването е прилично, а музика, както винаги, няма освен по време на стъписващите лоудинги.

Нека споделим и две положителни неща, за да не останете с грешното впечатление, че играта е тотален провал:

Едното е, че това все пак си е добрият стар **BF2** с нови скинове, така че ако сте фен на поредицата и тази серия най-вероятно ще ви допадне.

Другото е новият Титан режим, където всеки отбор си има огромна, летяща база, оказваща огнева поддръжка. Целта е да се унищожи вражеската такава, като за целта контролните точки по картата са заменени с ракетни шахти. Завладявайки повече от тях постепенно сваляте щитовете на вражия Титан, след което нахълтвате в него посредством въздушен транспорт или щурмови капсули (изстрелвате се с тях от БТР-а) и в близък бой трябва да унищожите контролните табла и реактора му. Onslaught от **UT2004** с летящо ядро или чисто плагиатство от **PlanetSide** – няма значение, режимът е наистина добър и внася свежест.

Наличен е, разбира се, и класическият Conquest, където отново завладявате познатите ни точки, отново с максимум до 64 човека (поради технически ограничения, при Титана максимумът хора е 48).

Струва ли си каузата?

Ако се биете от чиста фенска обич към поредицата, изброените недостатъци и компромиси няма да ви спрат – по същество това си е старата игра с нови играчки и нововъведения, които в най-добрия случай биха я класирали като дебел експанжън пакет, но това се преживява. Ако пък просто искате да поиграте нещо отборно в очакване на тийм-мултиплейърния ренесанс, който **Quake Wars**, **UT2007** и **Team Fortress 2** вещаят, то новият **Battlefield** също може да ви свърши работа.

Факт е обаче, че личната ми фенщина виси на косъм, така че ако и следващата част акцентира върху пълненето на касичките на *EA*, армията на бойното им поле им може да оредее значително.

По добра от:
Battlefield 1942
Battlefield 2
По зле от:

7

Откроява се

Оценка Визия: 8
Добра, но отново зле оптимизирана с презумцията, ч
всички имат PC-та за 2000$. Колко казвате струва
Xbox 360?
Оценка Звук: 7
Има. Хора крещят, оръжия тракат, бомби падат. Пи
ва.
Оценка Геймплей: 8
Добрата концепция си води и до добър геймплей, ако и д
сме го играли вече.
Оценка Новости: 5
Безумна ъплок система. Половина карти не струва
Добре че е Титан режимът да спасява положението.

Текст: **Shadow Trance**

Age of Empires 3: The Warchiefs

> **ЖАНР** STRATEGY > **ПРОИЗВОДИТЕЛ** ENSEMBLE STUDIOS > **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** MICROSOFT GAME STUDIOS > **ПЛАТФОРМИ** PC

> **СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ** 1,4 GHZ PROCESSOR, 256 MB RAM, 64 MB VIDEO CARD, (ИЗИСКВА ИНСТАЛИРАН AGE OF EMPIRES 3)

> **САЙТ** WWW.AGEOFEMPIRES3.COM

Измина една година, откакто *Microsoft* извадиха третата игра по култовия **Age of Empires**, предложила ни комбинация от добре познат геймплей, съвременна графика, плюс някои нововъведения, част от които предизвикаха доста противоречиви отзиви. Дойде време да си инсталираме прилежно и първия експанжън за **AoE 3 - The Warchiefs**. Допълнението се явява класически пример за тенденцията, която обичайно се спазва при правенето на експанжъни. В случая старите раси са допълнени с няколко нови единици, добавени са също и нови сгради, обогатен е списъкът с видовете "пратки", които можеш да поръчаш от градамайка. Стандартно. Дотук без негативни забележки или особени похвали. Има обаче няколко по-любопитни новости, на които трябва да обърнем по-специално внимание.

Warchiefs продължава сагата за семейство Black, чиито членове се оказват винаги в разгара на събитията и свидетелстват за раждането на американската нация. Кампанията е приятна комбинация от оригинални мисии, където под курсора ти ще попадне самият Джордж Вашингтон, за да каже няколко глупости по вина на сценаристите, преди да го изпратиш срещу врага.

Очакват те редица сражения с колонизатори от Европа и местните племена, които бранят неприкосновеността си. Сюжетът, макар и не гениален, все пак е интригуващ, и в комбинация с добре построените задачи за изпълнение ще ти предложи приятно прекарано време.

Централно място в списъка с новости заемат три местни раси – *Ирокези* (The Iroquois), *Сиукси* (The Sioux) и *Ацтеки*.

Ирокезите представляват конфедерация от пет индиански народа. По време на американската революция част от тях са подкрепяли британците, а други са били на страната на революционерите, което е довело до разрушаване на съюза им. В играта Ирокезите разполагат със собствена артилерия и могат да формират силна, но бавна войска.

Сиуксите обитават богати на злато земи. Основният им поминък е отглеждането на коне, което определя и стила на игра с тях – бързи и опустошителни конници, ползващи се със значителни бонуси срещу противниковата артилерия.

Ацтеките са развита цивилизация в средна Америка. С градовете и уникалната си архитектура внасят глътка нова екзотика в играта. Те разчитат на мощна пехота, съставена от елитни воини.

Всяка от новите раси се ползва от т. нар. *Ритуален огън*. Тази сграда, или по-скоро конструкция, предоставя списък от бонуси, от които можеш да активираш само един. Силата му зависи от броя работници, които ще отделиш да обслужват ритуала. Например съкращаване на времето за производство на единиците е такъв бонус. Или пък получаването на "точки опит" с всяка секунда.

Старите европейски цивилизации са компенсирани със *Салон*, откъдето можеш да наемеш всякакви бабаити и разбойници, та чак до... нинджи.

Любопитни промени по геймплея внасят допълнителна интрига в мрежовите битки. Алтернатива на имперската ера вече се явява обявяването на революция. *"Напред, о, парии и презрени..."* Хм, фалшиво! Та, въпросната революция е едно рисково действие, което може да се окаже кратък път към победа или загуба. Всички работници се превръщат в милиция. Това, разбира се, разбива икономиката и ако с натрупаната военна сила не се победи бързо врага, настъпва финансов крах. Новост е и *Търговският монопол* (Trade Monopoly), представляващ подобрен вариант на условието за победа чрез *Чудо*, познат от предишните части. Ако владееш повечето търговски точки по картата през четвъртата ера на развитие, се появява таймер, който отброява времето, с което противникът разполага, за да разруши икономиката ти или да загуби.

Warchiefs не прави други съществени промени по установите до този момент игрови елементи. Графиката също не е пипната, но удовлетворява и все още е готино да се наблюдават пометените от артилерийски залп хора или убедително рушащите се сгради. В заключение, **AoE 3** е типичен експанжън, в който познатата геймплейна концепция просто е дообогатена и раздута. Той предлага още от същото, с няколко допълнителни подправки и почитателите на стратегии и на **AoE 3** в частност ще го оценят по достойнство.

8

Отлична

Геймплей: 9
Познатата от AOE 3 игрова концепция. Нововъведения, като възможността за обявяване на „революция" и др., внасят нужната доза разнообразие в иначе шлифования геймплей.
Графика: 7
Една година се оказа достатъчна, за да остарее AOE 3 технологично, но удовлетвението за очите все още е на високо ниво.
Звук: 8
Очакваното добро озвучение и музикални теми. Тук серизни забележки е трудно да има.
Сюжет: 7
Взимайки под внимание, че Warchiefs е експанжън, фабулата е напълно задоволителна. Историята на фамилията Black, вплетена в историческите събития на американската революция, продължава и е достатъчно добра, за да те отведе до края на играта.

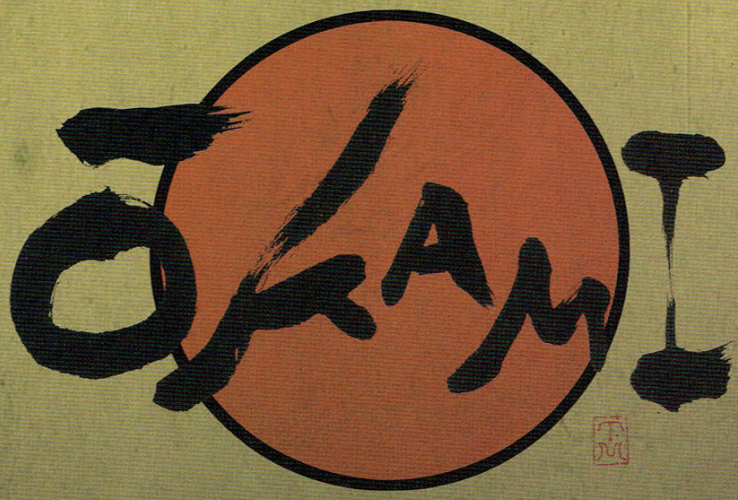
Okami

Късче от света, видяно през призмата на темперамента...

Във всички видове изкуства е необходимо, когато твориш, да изпитваш само онези чувства, които желаеш да събудиш у другия. Считам това твърдение за неоспоримо. И ще го следвам в това тъй дълго чакано ревю. Ако ни четеш от достатъчно време, то не може да не си забелязал как в почти всеки наш материал се стремим да представяме игрите като легитимна АРТ форма. Да ги въздигнем на сцената, редом с най-великите представители на киното, литературата, музиката... Нееднократно сме се опитвали да ти втълпим, че прогресивното им моментно развитие може да ги извиси в един момент над споменатите легитимирани представители на ентъртеймънт обществеността. Реално погледнато, единствено видео игрите имат потенциала в един момент да съчетаят в себе си всички форми на забавление - книги, музика, кино, театър и т.н. Да съчетаят физика, дизайн и визия под общ знаменател. Не това обаче ще ги превърне в изкуство. Основните цели на изкуството са свободата и прогреса. И капчица неяснота в мирогледа на един творец би снижила цялата негова творческа дейност почти до нула. А този генерален проблем за днешните ентъртеймънт институции пробожда все по-дълбоко сърцата на ценителите и се получава изкуствено създадена лъскава обвивка, под която сивият цвят е преобладаващ. Едно велико изкуство внедрява у хората прекрасни идеи, които ги учат да жертват всичко в името на щастието на човешкия род. В днешно време подобни твърдения за съжаление звучат алогично. В това ревю обаче, заслепени от вярата си в красивото, и нашият подход ще бъде такъв. Алогичен.

Автор: ***Koralsky***

Жанр: Unique
Производител: *Clover Studio*
Разпространител: Capcom
Платформи: PS2
Сайт: *http://ww2.capcom.com/okami/*



Емоция!

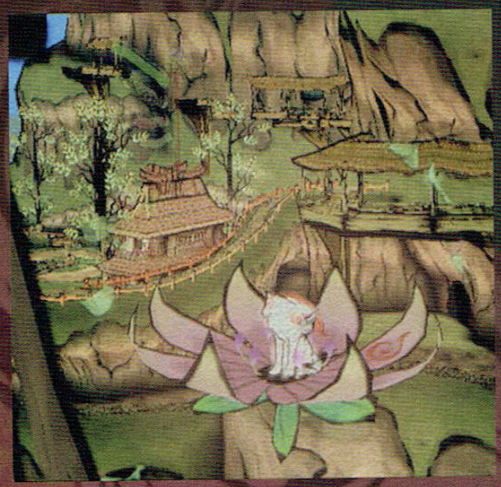
Моментът, в който ме осени идеята, че **Okami** е уникално, невиждано до момента произведение, не бе нито някоя заплетена *Kojima style* кът-сцена, нито силно сценарно повествование, а още по-малко едно от типичните екзистенциални нравоучения, характерни за японските ролевки. Беше картина. Оживяла. Съзерцавах я в продължение на един час. Картина, в която участваше наглед простовато селско момиче, грижещо се за малката си нивичка, зад която с леко боботене отчиташе дейност водно колело. В последствие установих, че тази картина под една или друга форма се разпростира на териториите на цялата игра.

На практика няма място в **Okami**, където да не можеш да спреш и да се отпуснеш, *наслаждавайки* се на прекрасните музикални мотиви и феерията от цветове и живот, съставляващи една съвсем "обикновена" игра, сътворена от съвсем обикновени програмисти и художници. Или може би не са обикновени? Не ме разбирай погрешно, **Okami** има своите дребни чисто технически минусчета в графичната си обработка. Такива се намират и в геймплейната част. Но, по дяволите, дори големците от *Team Ico* би трябвало след излизането на **Okami** да седнат зад излъсканите си офис бюра, да вземат химикалче и лист хартия и да си записват. **Okami** е заглавие, съчетаващо в себе си елементи от поне десет култови игри, които не могат да бъдат класифицирани жанрово. Тя съдържа елементи от **Zelda, Otogi, Final Fantasy, Ico, Shadow of the Colossus, Shenmue**. Ако действително пожелаеш да заживееш в света на **Okami**, то можеш да преживееш шестдесет часа без да усетиш и секунда отегчение. Може би най-точната характеристика, описваща геймплейната част на **Okami**, е именно тази - играчът не играе на *играта* **Okami**. Той *живее* в нея. Съгласен съм, че произведението на *Clover* не е първият развлекателен софтуерен продукт, който предлага "начин на живот", но цялата съвкупност от уникални елементни го извисява над може и да звучи крайно, но е истина всяко едно заглавие, появявало се до момента. **Okami** е толкова различна и същевременно толкова позната игра, че в един момент вероятно ще се запиташ дали екипът, съставляващ *Clover*, не е съставен от хора, работили по горепоменатите заглавия.

Историята е пропита от японска митология. Наглед лесно смилаема, но развитието ѝ е адски сериозно и без особен проблем може да съперничи на големите ролеви игри. Не мисля просто да ти преразказвам сюжета. Като имаш предвид медията, която представлявам обаче, ще се наложи да ти споделя на две на три, че го раздаваш *Amaterasu* - обожествена вълчица, която трябва да спаси света. Разбира се, това е простата сюжетна-квинтесенция на почти всяка игра, но както споделих малко по-горе, няма да прочетеш преразказ на историята. Въпреки лекия тривиален придатък на сторито - спаси света от злия змей - с прогреса си в играта ще установиш съвсем закономерно колко важна е твоята мисия, кой и поточно какво си, както и по-какъв начин влияеш на пичовете от *Nippon*. Елемент, който помага адски много за истинността на сюжетната линия, е диалогът. Е, бога ми, на по-добра транслация от японска игра не бях попадал от последния **MGS** насам. Изненадващо е, че именно *Capcom* - славещи се с едни от най-безумните b-movie преводи - са намерили правилните преводачи точно за това заглавие. Диалогът е жив, персонажите излъчват емоция. Повечето от тях са смешни, други разчитат на сарказма, а трети са просто духовити. Моментът, в който странстващият молец на име *Issus* нарича *Amaterasu* пухеста топка почти през цялото време, а в същото време скача на бой срещу всеки, посмелил се да го нарече буболечка... ами - радва. Всяка местност е уникална, притежава своите герои, история, минало и бъдеще. Не на последно място - всяка следваща е по-красива от предишната. За визуализацията обаче - по-надолу.

Без геймплейния елемент, на който ще обърна внимание в следващите редове, би могъл да наречеш **Okami** клонинг на **Zelda**. Въпросният се върти около *Божествената Четка*, с която съвсем закономерно ще можеш да рисуваш картини, които да променят света буквално пред очите ти. Докато си в режим на рисуване цялото действие на играта спира. Имаш възможността да рисуваш дебели и пофини очертания, в зависимост от това какъв вид "картина" налага моментната ситуация. Рисуваш с аналога и докато в началото може и да имаш някакви затруднения с четката, то след час, максимум два, ще се почувстваш като един виртуален *Пикасо*. Рисуването, особено в битка, е адски интуитивно и помага. Много. Всъщност, като се замисля, ако трябва да опиша всеки един дребен геймплеен детайл, начинът по-който вълчицата умира, храни животинчета, съживява "отровени" местности, то трябваше да отделим на **Okami** цялата конзолна рубрика. Цялото списание дори. Толкова много свобода и толкова много геймплей, приятелю, няма да видиш сигурно и в новата серия на **GTA**.

Amaterasu се движи крайно правдоподобно - като че ли няма нищо по-естествено от това една добре анимирана cel shading бяла вълчица да изглежда в пъти по-жива от, да кажем, абсолютно всички същества, населяващи **Oblivion**. Това е поредното доказателство, че технологиите са нищо без истински творци, които в случая от един тотално изнемощял хардуер са създали подобна феерия. Което автоматично ни отвежда към графичната обработка. Да я нарека очарователна е смешно. Да я нарека невероятна е твърде малко. Ще я нарека просто изкуство. Нещо невиждано. Досегашните cel shading лидери **Jet Set Radio Future** и



Zelda: The Wind Waker са с *обиколки* зад това, което предлага **Okami**. Дори заставайки срещу съвсем обикновена скала, картината срещу теб ще е жива. *Clover* са използвали множество специални филтри, които променят из основи представите ни за това как може и трябва да изглежда една игра, писана за *PlayStation 2*. Всяко облаче или мъгличка ти крещят в лицето - ние сме облачета и мъглички *изкуство*. Няма да намериш други като нас. Дребните бъгчета, причинени най-вече поради *PS2* лимитацията, с която е трябвало да се съобразяват дивелъпърите, ги пропускаме. Защото не си виждал подобни партикълс ефекти. Не си виждал такава феерия. Не си виждал подобна визуална изработка. Звука? Абсолютна десятка. Знам, че странното бръщолевене на цялата Окамска паплач не ще се понрави на мнозина, но личното ми мнение явно се препокрива с това на *Clover*. А именно - това е правилното **Okami** озвучение. Точка.

Лошото...

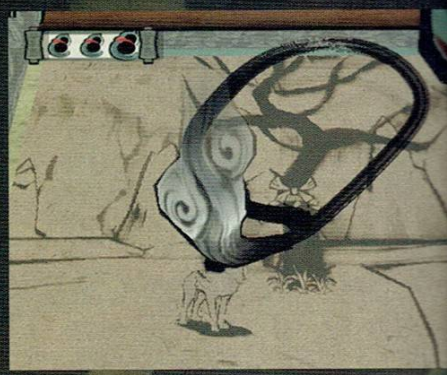
Както споменах - има и такова. Много малко като количество. Но забележимо. Бих стигнал дотам да го нарека дори дразнещо. Поне в определени моменти. Така например японският ролеви термин на битките дразни. Адски много. Почти винаги бягах от схватките, въпреки че често - особено вечер - зеленикавите образувания ме хващаха натясно. Бойната система е аркадна - в общи линии скачаш върху бутоните и мажеш наред. Препоръчвам ти все пак да използваш и бръша - помага много и почти винаги. Босове има малко и за съжаление не покриват изградения през годините от *Capcom* стандарт. С малки изключения. Нерядко, завършвайки дадена мисия и навлизайки в нова местност, няма да знаеш накъде точно да се запътиш и какъв куест да изпълниш. Записките, които си водиш в скрития в инвентара ти бележник, почти не помагат. В същото време играта е лесна. Твърде лесна.

Накратко - това са минусите с минорно значение. Има ги - пречат. Но много малко.

За изкуството - с любов!

Малко след американската премиера на играта, *Capcom* закриха *Clover*. Японците излязоха със становището, че студиото е създавало чудесни продукти, които обаче не се продават добре. В този ред на мисли, след феноменалните **Jet Set Radio Future** и **Panzer Dragoon Orta**, *Smilebit* също изчезнаха от игралния небосклон защото според *SEGA*, създават игри-изкуство, които почти никой не оценява. Прекрасно знаеш, че списъкът, съставен от подобни студия, е дълъг. И това е тъжен факт. Факт, който ни навежда на мисълта, че за изкуството игралната индустрия май все още не е узряла. От друга страна **Devil May Cry**, **God of War**, **Shadow of the Colossus**, **Otogi 1&2**, **Panzer Dragoon Orta**, **Rez**, **Loco Roco**, **ICO** и плеяда други ни окуражават, че всъщност може вече и да е узряла. Просто някои не могат да преминат през маркетинговото сито и да се продадат в количества, които да спонсорират ново продължение. Или подобен вид игра. Но да се върнем на **Okami** - искрено се надявам да ме извиниш за повърхностния рецитал, който ти нахвърлих. От друга страна, за истинското изкуство, каквото неминуемо е **Okami**, по-добре - с по-малко думи. Освен това, може би най-силната визуално игра за тази генерация не може да не получи своят уникален дизайн в любимото ти списание. Дизайнерското тяло го изисква.

Ще завърша с една много пасваща за "случая Okami" мисъл - "*трябва да рисуваме природата не такава, каквато е, а такава, каквато трябва да бъде*". Цялата същност на **Okami** се заключава именно в това. И това ни радва. Много. Ако смяташ себе си за ценител изкуствовед, то същото удовлетворение трябва да съпроводи и теб. Защото подобни парадигми на креативността, съдържанието, визията, звука и повествованието не се раждат всеки ден. И е повече от необходимо да бъдат оценени по достойнство.



Два корала и тяхната приказна приказка

По-добра от:
The Legend of Zelda: The Wind Waker
По-слаба от:
Мейнстрийма

10

Революция

Визия: 10
Абсолютно легитимна арт форма.

Звук: 10
Прочети текстчето за визията.

Геймплей: 9
Тук-таке има претъни камъчета. Капкомското обаче влече!

Осанка: 10
Просто трябва да изиграеш Okami - останалото са празни приказки.

Текст: **Roland**

Final Fantasy XII

За финала на една епоха и началото на друга...

> **ЖАНР** J-RPG > **ПРОИЗВОДИТЕЛ** SQUARE-ENIX > **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** SQUARE-ENIX.
> **ПЛАТФОРМИ** PS2 > **САЙТ** HTTP://WWW.SQUARE-ENIX.COM/

Битката раздираше небето. Могъщите небесни кораби на Аркадия смазваха съпротивата на изтребителите на Далмаска. Долу земята се тресеше под краката на нахлуващата армия. Дрънчене на мечове и тътен на експлозии изпълваха въздуха, но Покривалото пазеше крепостта от бомбардировачите.

Прини Разлър и Генерал Баш водеха съпротивата срещу нашественика и организираха войските по стените на крепостта. За един кратък миг рицарите на Далмаска сякаш успяха да задържат воините на Аркадия. И тогава Покривалото падна...

Най-чаканото японско заглавие на годината най-сетне излезе. Да се твърди, че **Final Fantasy** е мания от световна величина, би било доста сериозно подценяване на пандемониума, който тази игра предизвика с появяването си. Разбира се, за кой ли път в скъпата България тази истерия ни подминава, но фактът, че тук никой не познава *нищо* извън най-комерсиалния мейнстрийм, за никого не е новост.

Когато имаш претенции да си най-великата японска игра за годината, че и за изминалите няколко, един въпрос се издига над всички останали – струваше ли си чакането? И отговорът е твърдо и безусловно *ДА*. Дванадесетицата е шестото заглавие в историята на японското списание *Famitsu*, което получава перфектна оценка **40/40** (и първата PS2- или **FF**- игра, постигнала това), **10/10** в *Official Playstation Magazine*, **9.25/10** в *Gameinformer*, **9/10** в *Eurogamer*, обща оценка **92%** в gamerankings.com, продадени 1 764 266 копия в Япония само през първата седмица... Нужно ли е да изброявам повече?

Доброто заглавие обаче е като добрата жена – не можеш да го изнасилиш и после да кажеш "ми то тука няма ник'ва емоция". Човек винаги трябва да знае с *каква* игра се е захванал, преди да започне да си вади изводи за нея. **Final Fantasy** поредицата винаги е предлагала специфичен геймплей, твърде различен от западната представа за ролеви игри.

Кредото тук е история над геймплей. Бойна система над развитие на персонажите. Дълги анимации над вплетени в самата игра диалози. Така че ако никога не си играл **FF**-игра, ти препоръчвам, преди крайната оценка да те подлъже, да се позапознаеш за какво става дума, за да не останеш неприятно разочарован.

А сега да караме по приоритети.

Действието на **Final Fantasy XII** се развива в познатия от **FF Tactics** свят Ивалис. Могъщите империи Аркадия и Розария се готвят за война, но на пътя им се намират няколко малки кралства. Уловени между чука и наковалнята, тези нации нямат никакви шансове пред нашествениците.

Интрото на играта ни хвърля в навечерието на завладяването на кралство Далмаска и сватбата на престолонаследничката Лейди Аш и принца на вече завладяната Набрадия – Лорд Разлър. Още на следващия ден Аркадия нахлува на територията на Далмаска и Разлър потегля със защитниците на кралството, за да се противопостави на нашествениците. В битката обаче загубва живота си, а Далмаска – своята свобода.

Final Fantasy XII започва две години по-късно в столицата на Далмаска – Рабанастър. 17-годишният Ваан е сирак и уличен джебчия, който ненавижда окупаторите до дъното на душата си, обвинявайки ги за смъртта на брат си. В стремежа си да навреди на Империята по единствения начин, който познава – чрез кражба – момчето неволно оплита съдбата си с тази на егоистичния небесен пират Балтийр и неговата партньорка Фран, а не след дълго – и

със смятаната за мъртва принцеса Аш, която води съпротивата срещу Аркадия. Скоро към тях се присъединяват и Пенело (приятелка от детинство на Ваан) и смятания за предател Генерал Баш. Така оформената група потегля на пътешествие, което ще промени Ивалис завинаги.

В началото всичко изглежда като борба за свобода от потисника и балансиране между интригите на императорския двор на Аркадия, но не всичко е такова, каквото изглежда. В навечерието на всепомитащата война между Аркадия и Розария, когато вместо обикновените оръжия е впрегната силата на магическите камъни Нетесит, съдбата на цял Ивалис може да зависи от това Ваан и странната му дружина да разгадаят тайната на първия мистичен владетел на света – Рейтвал, the Dynast King.

Историята започва бавно и се разгръща постепенно. С развитието на действието става ясно, че онова, което си видял в началото, е само повърхността, а под нея има още много пластове. Интриги и предателства, задкулисни игри и борба на интереси. Омраза и мъка, радост и надежда. И опасност, стаена зад хоризонта, чиито марионетки може би са най-могъщите личности на света. Неслучайно дължината на **FFXII** е минимум 70 играли часа, ако си спестяваш всички странични задачи.

Което ни води към геймплея. И именно тук играта започва да блести истински. Отговорно заявявам, че в това отношение **Final Fantasy XII** е *най-добрата* японска ролева игра изобщо. Боя се обаче, че промените са много, така че който не му се четат технически подробности – бегом към последната третина на статията.

Битките – Random-encounter системата е пенсионирана завинаги и е заменена от толкова качествено пренасяне на *всички* познати ни елементи от битките в реално време, че просто не е за вярване. Сега повечето чудовища по терена са ясно видими отдалеч и в много случаи можеш просто да ги избегнеш, ако не ти се занимава с тях.

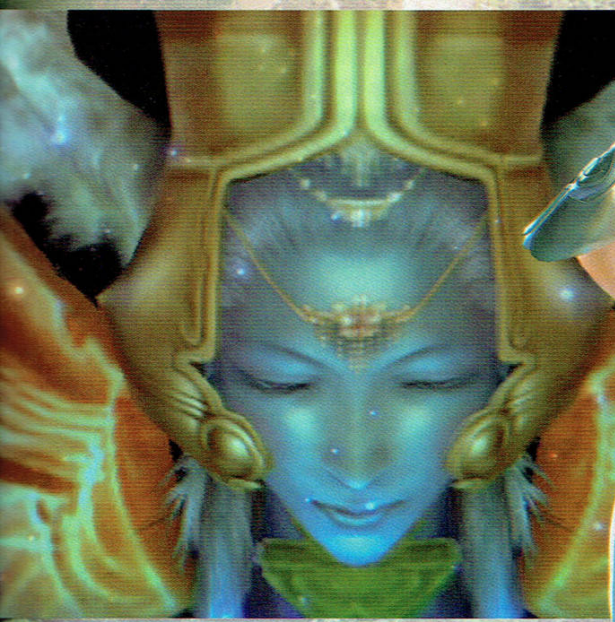
Самите битки са реализирани брилянтно. С натискане на X отваряш познатото ни от предните части на поредицата action-меню, в което избираш от всички умения, магии и предмети на героя. Във всеки момент движиш само един от персонажите, а другите двама са оставени на гениалния ИИ (за него по-късно). При избор на действие един малък бар до името на героя започва да се пълни (междувременно можеш да го движиш както си искаш и е препоръчително да го правиш, защото маната се възстановява само по време на ходене) и когато се стигне до края, той изпълнява задачата. Движението става с левия аналог, а с десния имаш пълен контрол над камерата. И като казвам пълен, имам предвид *пълен*.

Във всеки един момент от твоите герои и враговете излизат т. нар. target lines, които показват кого е избрал за действието си съответният персонаж. Вражеските линии са червени, тези на твоите герои към гадините – сини, а ако са насочени към някой от твоите – зелени. Невероятно удобни са при по-големи мелета, но могат и да се махат, ако дразнят някого.

Много радваща е опцията във всеки миг да смениш който пожелаеш герой, включително и мъртъв такъв (но не и таргетнат от теб или врага) с всеки друг от партито. Дори и по някаква причина и тримата ти персонажи да се гътнат, можеш да си ги смениш с другите трима или с част от тях и да продължиш битката.

Почти всички елементи от въпросната битка са запазени и в реалното време, като дори са обогатени. Имаме стандартните Attack, Item и Magik and Techniks, както и новите Mist и Gambits. Магиите вече са разделени не само на black (елементални) и white (лечебни), но и на green (защитни, както и някои, влияещи негативно на статуса на враговете, като poison и oil), time (stop, slow, haste и т. н.) и arcane (dark elemental magik, прецаквания на вражеския статус като gravity и др.). Запазени са и специалните умения, които тук са наречени Techniks.

Особено интересна е Mist секцията, която е разделена на две части – *Summon*



и *Quickening*. Първото представлява умението да се призовава еспер (на цената на цялата мана на призоваващия, т.е. трябва да си на пълен бар, за да можеш да го направиш), което е достъпно за всеки герой, но само един персонаж може да призовава даден еспер. За тях ще пиша по-надолу.

Quickenings са наследниците на Лимит Брейковете от по-старите части. Те също изсмукват цялата мана на изпълнителя, като могат и да се комбинират с тези на останалите герои, дори техният мана-бар да не е пълен. Всеки следващ удар намалява времето, в което можеш да нацелиш друг герой, който да продължи комбото, а накрая резултатът се изсипва под формата на поражение върху избраната цел.

Гамбитите – Това е ИИ системата на **Final Fantasy XII**, която може да бъде определена с една-единствена дума – гениалност. За какво става въпрос? Всеки герой започва с два гамбит-слота, които да настрои както поиска. От action-менюто можеш да ги включваш и изключваш (препоръчително е героят, когото *ти* управляваш, да е с изключени гамбити), а от главното меню – да ги настроиш. С напредване в license board-а (и за него след малко, сори) можеш да прибавяш нови гамбит-слотове на подопечните си.

Всеки гамбит-слот се състои от две части – condition и effect. Второто може да се нагласи на всичко, с което разполага съответният герой, като умения, магии и предмети. Първото е по-особено. Започваш с ограничен брой condition-и, а останалите намираш или купуваш. Например можеш да сложиш condition "ally: HP<50%" и effect "Cure". Това означава, че персонажът, на когото си задал гамбита, ще кастне Cure върху всеки съюзник, чиято кръв е паднала под 50%. По такъв начин може да се задават команди за това кого да напада героят, как да го напада, какво да прави, когато приятел е подложен на по-специфична атака като Poison или Petrify и т. н. Възможностите са огромни, а още по-хубавото е, че гамбит-слотовете са степенувани по приоритетност, така че ако лекуването е сложено преди атаката, персонажът няма да млати безмозъчно, докато не избие всичко около себе си, а ще помага на останалите, когато имат нужда.

В резултат, с добре подбрани гамбити героите ти ще правят *всичко*, което поискаш, *точно* когато го искаш, без изобщо да се налага ти да се занимаваш с тях. Съвършена система *без* дефекти.

License Board – Това е наследникът на Sphere Grid-а от **FFX**. Представлява поле, разграфено на квадрати, като всеки квадрат представлява лиценз за умение, магия, екипировка или подсилване на героя и изисква определен брой license points. Въпросните падат заедно с експириънса от вразите (с удобния бонус, че точките не се разделят между персонажите, а важат за *всеки* от тях). Подсилванията действат като просто ги избереш, но за всеки друг лиценз трябва да си закупил/намерил съответния предмет/умение/магия (маркиран в информацията за лицензa и болднат, ако разполагаш с него). Да, във **Final Fantasy XII** *всичко* се продава, но слава богу едно закупуване на дадено умение, магия или гамбит го предоставя на цялото парти.

Всеки отворен лиценз ти отключва за закупуване лицензите от свободните си страни, така че за да стигнеш до точно определен, трябва да извървиш пътя до него. Куикънингите и еспери също са лицензи, но при закупуването им от един персонаж, те изчезват от борда на петимата други.

За разлика от Sphere Grid-а във **FFX**, тук няма ограничение как да развиваш героя си и всеки от шестимата персонажи може да стане какъвто пожелаеш. Кораб танк, батълмейдж, подкрепящ лечител... всичко е въпрос на избор, но личният ми съвет е да развиваш лечебните способности на всичките си герои.

Еспери – На всички беше ясно, че призоваването на чудовища не може да липсва тук, но спекулациите за това как ще се интегрират в реално време бяха много. Е, решението определено е добро. Героят, който призовава еспера, остава сам с него на картата. Еспери-те следва и действа по собствените си гамбити, но ти нямаш възможност да ги променяш, нито изобщо да му влияеш по

някакъв начин. Въпреки това обаче ИИ-то върши страхотна работа и да речем огненият Белиас е достатъчно умен, за да не напада други огнени създания със собствения им елемент.

Есперът има време, през което стои с теб (увеличаващо се с развитието на призователя му) и когато то изтече или кръвта му започне да пада, той прави ултимативната си атака (съпроводена от адски красива анимация) и се самодисмисва.

Hunting – За да компенсира липсата на мини-игри, **Final Fantasy XII** предлага ново забавление – ловът. Във всеки голям град има табло с обяви, подадени от различни поръчители из цял Ивалис. След като говориш с тях, можеш да тръгнеш да търсиш чудовището, което по една или друга причина искат да утрепеш. От това падат някои доста прилични предмети, както и пари.

Chains – Веригите се получават при убиване на повече от един враг от един и същи тип. Колкото по-дълга е веригата, толкова повече chain-нива качваш, а с тях и предметите, които гадовете пускат, стават повече и по-качествени, но имай предвид, че ако убиеш различен противник, прекъсваш веригата.

Споменавайки плячка, тук гадовете не дават пари. Вместо това от тях падат loot-предмети, които имат единствената функция да бъдат продавани. Колкото повече от тях продадеш, толкова повече нови стоки се появяват в базара (виж по-долу).

Bazaar – Стоките в базара са достъпни от всеки търговец и се появяват, когато продаваш плячка. Те са най-често пакети от няколко айтъма, които излизат по-евтино от стойността им поотделно, или редки оръжия и други предмети. Задължително проверявай редовно базара, защото някои от стоките там са наистина *огромна* далавера.

А сега, понеже съм убеден, че ти е писнало почти толкова зверски от технически подробности, колкото и на мен, ще се насоча към визията и музиката.

Споменатата **визия** е на неописуемо високо ниво. Не, това все още си е добрият стар PS2, но **Final Fantasy XII** изсмуква *всичко*, което конзолата може да предложи. Кът-сцените са наистина впечатляващи и макар и кратки и нарядко, създават невероятно усещане. Дизайнът на героите е доста добър, а този на есперите – страхотен. Те изглеждат нереално, чудовищно и извънземно, повечето от тях имат по повече от нормалния брой крайници и като цяло са впечатляващи. Дизайнът на небесните кораби на Аркадия пък е абсолютно смазващ и всяка анимация с тяхно участие е пир за окото.

Огромното количество терени, през които минаваш, също са зловещо красиви, като повечето от тях претърпяват и климатични промени на случаен принцип – дъжд, мъгла, пясъчна буря... никога не знаеш на какво ще налетиш.

В звуково отношение **FFXII** е почти съвършена. **Саундтракът** е мащабен и епичен, по-скоро филмова, отколкото гейм-музика. Арабски мотиви, екшън-теми, лирика и агресия, в него има *всичко*, което можеш да поискаш от музиката на една игра от такъв ранг. Стариям FF-ветеран Нобуо Уематсу участва само с едно цяло произведение – песента **Kiss Me Goodbye**, а останалата част от саундтрака е написана от новодошлия Хитоши Сакимото, който обаче е отдал дължимото на класическите FF-теми, въпреки че ги е изменил според

собствения си стил. Общото звучене е милитаристично и маршово, напълно подходящо за свят на прага на войната.

Войс-актингът е страхотен с едно изключение, което ще спомена след малко. Актьорите, озвучаващи английската версия на играта, са талантливи и звучат естествено. Особено Ваан и Балтийр са прекрасни, а имайки предвид външността на Ваан, добрият глас наистина спасява положението. Споменатото изключение от това качество е озвучителката на Фран, която звучи така, все едно някой й е заврял банан в носа, но за щастие милата като цяло си мълчи

Уви, дори заглавие от този калибър не може да мине без своите дефекти. На първо място се натрапва не докрай балансираната бойна система. Черните магии са напълно безполезни, тъй като от самото начало нанасят твърде малко поражения, и можеш да превъртиш **FFXII**, без изобщо да ги използваш.

Есперите пък, макар и невероятно полезни срещу един по-силен противник, са твърде кекави срещу повече врагове. Освен това пълната липса на контрол над действията им и еднообразието на въпросните е неприятен даунгрейд спрямо великолепно реализираните Еони от **Final Fantasy X**.

Друг дразнещ момент е липсата на свестни мини-игри. Не че блицболът от десетата част беше някакво *чак* такова забавление, но пък великолепната игра на карти от **FFVIII** можеше да осмисли десетки игрални часове. Освен това тези дребни забавления са запазена марка на серията и липсата им говори единствено за мързел. Всъщност, има някакъв риболов, ама...

Особено неприятен дефект е и това, че експириънсът не се разпределя между всичките ти герои, а само между тези, които са партито.

Героите:

Ваан е сирак от 12-годишен и е прекарал живота си по улиците на Рабанастър. Той мечтае да стане небесен пират и да си отмъсти на Империята, отнела живота на брат му преди две години.

Ашелия Б'наргин Далмаска (**Аш**) е принцесата на кралството, смятана за убита при завладяването му. Целеустремена и изпълнена с ярост срещу поробителите, тя няма да се спре пред нищо, за да отхвърли омразната Аркадия и да възстанови Далмаска.

Балтийр Бунанза е небесен пират. На пръв поглед комбинацията между джентълмен и егоист, Балтийр крие доста тайни за миналото си и всъщност има много по-сериозна връзка със случващото се в Ивалис, отколкото му се иска да признае.

Фран е партньорка на Балтийр. Единствената не-Хюм (така наричат хората на Ивалис) в групата, тя принадлежи към матриархалния народ Виера, които обитават горите южно от Далмаска. Силно чувствителна към Мъглата, която дава магическите способности на всичко живо по света, тя също не споделя лесно информация за себе си, ала миналото й постоянно я преследва.

Баш фон Розенберг е генерал на рицарите на Далмаска. Обвинен в предателство и в убийството на стария крал, Баш никога не е престанал да бъде лоялен на кралството и е готов на всичко, за да опази Аш.

Пенело е сираче като Ваан и също като него е израснала в Рабанастър. Научена на бойни изкуства от починалия си брат, тя е напълно способна да се грижи сама за себе си и следва приятеля си навсякъде, за да е сигурна, че няма да се забърка в неприятности.

Вейн Кардас Солидор е престолонаследникът на Аркадия и консул на Рабанастър. Той има огромна власт, но не я използва за лична облага, а за да постигне по-висша цел. Зад амбицията му обаче се крият и по-тъмни мотиви, които може би ще доведат до самоунищожението му.

Ларса Феринас Солидор е четвъртият принц на Аркадия. Двамата му по-големи братя са били убити като предатели от най-големия Вейн, но Ларса въпреки това много уважава и обича брат си. Готов на всичко, за да предотврати войната, той на няколко пъти пътува с Ваан и приятелите му.

Което автоматически означава, че ако развиваш всички хармонично, от един момент нататък *всички* ще са твърде слаби, така че единственият ти избор е да се съсредоточиш върху трима и да си играеш само с тях.

Но най-сериозният недостатък на **Final Fantasy XII** се крие, колкото и да не ми е приятно да го призная, в неговата история и герои. Действието се развива ужасно бавно и де факто навлизаш в историята чак около тридесетия час. А на всички е ясно, че никой не е длъжен да играе 30 часа, за да *започне* да му става интересно. Персонажите пък са доста безлични и, ако изключим Аш и Балтийр, не будят кой знае какви емоции. Особено Ваан се излага кардинално с пълната безцелност на присъствието си в сюжета. Създава се усещането, че е набутан там само защото в последните цифрички от поредицата стана обичай главният герой да е рус и метросексуален. Възможността да направиш всеки герой всякакъв също доста прецаква идентичността им.

Като цяло играта не може да се похвали нито с дълбочината и психологията на героите и сюжета на седма част, нито с качествената атмосфера на десета.

Разбира се, този извод важи единствено при сравнение с останалите части от поредицата. Както неведнъж си чувал, заглавията от **Final Fantasy** серията могат да се сравняват единствено едно с друго. Самото име *вече* издига играта няколко нива над *всичко* друго в жанра.

Така че да, **FFXII** не е съвършена игра. Но бога ми, тя е *смазващо* добра. Нещо повече – тя е революционна. В геймплейно отношение е абсолютен шедьовър, чиито дребни недостатъци само подчертават гениалното му изпълнение. С чиста съвест мога да кажа, че на ниво геймплей това е най-великата **Final Fantasy** игра, излизала някога, и едно от най-добрите RPG-та не само на изток, но и изобщо. А като сюжет, макар и да отстъпва на първенците в поредицата, тя отново е на страхотно ниво.

Но по-важно е друго. **Final Fantasy XII** символизира върховата точка и същевременно края на една епоха. Последното заглавие от поредицата за PS2 е апотеоз на джей- ролеви игри от това поколение и символ на онова, на което е способна креативността на японците. И независимо от възможностите, които некст-джен платформите предлагат, ще се искат огромни усилия, за да се създаде друго заглавие от такъв калибър.

И то вероятно пак ще носи същото име...

По добра от:

По зле от:

10

Революция

Визия: 10
Най-доброто, постижимо за PS2. Великолепни анимации и страхотен керъктър дизайн.

Звук: 9
Почти перфектно озвучаване на героите, смазваща музика и чудесни звукови ефекти

Геймплей: 10
Осъвременено и същевременно все така хардкор изживяване. Премахнати са всички дефекти на старата бойна система, а новата е великолепна, въпреки леката липса на баланс. Гамбит-системата е революционна.

Стойност в поредицата: 9
От историята и героите можеше да се иска още много, но FFXII си остава революция за жанра.

PC MAGAZINE BULGARIA

Windows Vista – поглед към работата на вашия компютър

Проекторът – повече реалистичност при домашното кино

Да сърфираме анонимно и безопасно в Интернет

На диска: **Creative Loop Music Contest Songs, Autodesk 3ds max 8, Adobe Lightroom Beta 4**

как да хакнем всичко

www.pcmagbg.net

Извлечете максимума от вашите устройства

Търсете брой 10 на PC Magazine BG

Текст: **Jeru**

Shin Megami Tensei: Devil Summoner – Raidou Kuzonoha vs. the Soulless Army

Ама сериозно ли ви трябва и подзаглавие при наличието на това по-горе?

> **ЖАНР** JRPG > **ПРОИЗВОДИТЕЛ** ATLUS CO. > **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** ATLUS CO. > **ПЛАТФОРМИ** PS2
> **САЙТ** HTTP://WWW.ATLUS.COM/DEVILSUMMONER/

Ще започна това ревю с уговорката, че не съм от хората, които обичат много-много промените, защото в повечето случаи те не водят към по-добро. Разбира се, когато става въпрос за вмъкване на интересни идеи, чиято реализация е на ниво, посрещам с отворени обятия всякакви иновации, но за жалост това се случва рядко. За какви промени става въпрос ли? Ами за масовото преминаване на класическите походови битки в японските ролеви игри към такива в реално време. **Final Fantasy XII**, успя да ме убеди, че подобен преход е не само възможен, но дори наложителен, стига да е изпълнен перфектно (и тук наистина имам предвид Перфектно!). Явно обаче *Atlus* имат още ориз да ядат и саке да пият, докато догонят колегите си от *Square Enix*, защото именно схватките са мястото, в което новото им заглавие се дъни със страшна сила. Нека не забравяме, че именно изключително комплексната бойна система винаги е била основната отличителна черта на **MegaTen** поредицата, заедно с нечовешката трудност. А **SMT: Devil Summoner – Raidou Kuzonoha vs. the Soulless Army** е опростена до безобразие, а елементарността ѝ е обидна не само за дай хард почитателите на франчайза, но дори и за кежъул геймърите!

След малко с негативизма обаче. Нека започнем със сюжета, който е може би най-силната страна на **Devil Summoner**. От самото начало поемате ролята на Райдо Кузоноа XIV. Млад и неопитен Девил Съмънър, на когото богът Ятагарасу поставя задачата да пази японската столица Едо. Нашето момче започва работа в детективската агенция на печения Наруми, за да може бързо и лесно да научава за проблемите, които възникват в града. Началото на историята е поставено с едно странно телефонно обаждане от момиче, което моли да го убият! Нашите хора естествено се отзовават, при това с нескрит интерес, поради необичайността на случая. Когато отиват на уговореното място за срещата, момичето едва е започнало да обяснява за демони, обсебвания и подобни страхотии, когато се появяват няколко неприлично силни, облечени в червено войници и ступват Кузоноа, казват му да не се меси и отвличат момиченцето. Оттам започва разследването, като за да разбулите мистерията, минавате през куп други задачи, разкривате подли конспирации, а играта ви поглъща тотално със страхотната си атмосфера. Представете си съчетание от реални исторически събития, японска митология, демони и като добавка не малък филм-ноар привкус. Получената атмосфера е нещо изключително и наистина няма еквивалент не само в гейм сферата, но и в киното!

И сега вече за проблемите...

Като цяло играта е стандартно JRPG с екшън ориентирани битки. Последните са на случаен принцип, като когато се натъкнеш на гадове, се пренасяш на отделен екран, на който се води сражението. По време на схватките управляваш единствено главния герой и разполагаш с набор от няколко семпли удара с меч и пистолета си, който може да зареждаш с различни видове куршуми (за това – след малко). Над призования демон (запазена марка на **SMT** поредицата е призоваването на всевъзможни изчадия от японската митология) нямаш пряк контрол, но може да му задаваш как горе-долу да се държи – да използва физически или магически атаки, да те подкрепя с подсилващи и лечебни магии или да действа както намери за добре. За съжаление след като човек вече се сблъскал с Гамбит системата във **Final Fantasy XII**, подобни повърхностни моделчета на поведение изглеждат крайно недостатъчни. Да не говорим, че като цяло тъпото ИИ почти

никога не се стреми да нацелва слабите места на противниците и всъщност е неефективно. А улучването на въпросните слаби места на гадовете, както във всяка игра от поредицата, е и ключът към успеха. От въпросните "уийк спотове" по вразите може да се възползваш сам, зареждайки подходящите муниции в пистолета си, или да зададеш на съюзника си да използва съответната магия или умение. Заговаряйки за умения, е редно да спомена, че главният герой НЕ разполага с такива (не гледайте мен така обвинително, а вземете драснете една „честитка" на *Atlus*). За сметка на това неговите демони имат доста интересни способности, които могат да използват извън битки – да четат мислите на NPC-та, да намират предмети, да прелитат до недостъпни за теб локации, да разузнават (в нормалния свят демоните са невидими за обикновените хора) и да докладват ценна информация и др.

Да се върнем към битката. След като удариш противник с елемент (вода, огън, сила и прочее), към който е уязвим, в комбинация със значително по-високия демидж следват и няколко други приятни ефекта – той бива зашеметен за 2-3 секунди, през които всяка физическа атака е критична и нанася зверски поражения. Тогава идва времето и на другия ни любим момент – присъединяването на демони. За жалост идейната система с преговорите, подкупите и въпросите (посредством които набираш демони за твоята кауза) традиционна за **MegaTen** игрите, е отстъпила място на далеч по-опростеното „помпане" на бутон. Фактори като яркостта на луната и здравето на врага, който си харесал, определят колко точно озверял трябва да си при набирането върху копчето, ако искаш да напъхаш изчадието в епруветката за по-нататъшна употреба. Лабораторията на Виктор е мястото, където злоупотребяваш по всевъзможни начини с наличните ти демони. Може да комбинираш различни видове и да получаваш други по-силни. Може да жертваш един демон, за да подсилиш друг. Може да въплъщаваш демони в оръжия. Крайният „продукт" почти винаги се влияе от различни странични фактори, затова внимавай при експериментите. Някои от уменията на демоните (те също вдигат нива, в резултат на което не само им се повишават атрибутите, но и заучават нови магии и умения), които се опитваш да комбинираш, могат да се запазят, но и затова си има тънкости.

Предполагам, че на хартия не звучи толкова зле, но всъщност играта е загубила изключително много от чара и достойнствата си при промените в бойната система. Преди трябваше да планираш внимателно всеки един ход и да пресмяташ и предвиждаш следващите няколко противникови действия, докато сега просто помпаш атаката като обезумял и използваш лечебни предмети когато се налага. И от време на време атакуваш слабите места на противниците, разбира се. Най-големият минус всъщност е, че играта не предлага почти никакво предизвикателство. Тя не само е най-лесната от поредицата, но е и едно от най-лесните RPG-та изобщо. Много сериозен недостатък, особено имайки предвид традициите при **SMT** франчайза.

Разнообразието от чудовища, макар и огромно, отново не е на нивото на другите игри от поредицата, които предлагаха нереално голяма бройка демони и възможности за „разпложданото" им.

Техническата част също е под стандартите на **SMT** игрите. Този път *Atlus* са решили да използват двуизмерни, предварително рендвани фонове, които въпреки детайлността си са прекалено статични и дразнят. Артът поне не е опропастен и благодарение на него заглавието е запазило уникалната си визия.

В саундтрака се подвизават много добри парчета, но разнообразието е недостатъчно и започват да писват в прекалено начален стадий от приключението. За добро или зло озвучението на персонажите съвсем го е хванала липсата. От една страна това е си сериозен минус, но пък често пъти треторазредните би мууви войсове на бездарни актьори тотално ти развалят кефа в конзолните ролеви игри... След доброто изпълнение при **Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga** обаче имах надежда, че поредицата само ще прогресира по този параграф.

Заключението? Кратко, точно и ясно – феновете ще останат леко разочаровани, но въпреки всичко си струва да изиграят новия продукт на *Atlus*, дори и само заради великолепния сюжет и уникалната атмосфера. За останалите има далеч по-подходящи игри, с които да навлязат в невероятната поредица **Shin Megami Tensei**.

По добра от:
Maken X

7

По зле от:

откроява се

Визия: 7
Детайлни, но прекалено статични бекграунди. Невероятен арт!

Звук: 6
Добър саундтрак като цяло, но не особено разнообразен. Липса на каквото и да било войс актинг.

Геймплей: 5
Прекалено опростена като за MegaTen игра. Слаба реализация при преминаването от походовата "Press turn system" към битките в реално време. Обидно ниско ниво на трудност!

Сюжет: 9
Филм-ноар, миксиран с японска митология и демони. Не само уникална като идея, но и страхотно разказана дълбока история.

Текст: **Snake**

Bully [a.k.a Canis Canem Edit]

School's Out!

> **ЖАНР** ЕКШЪН АДВЕНЧЪР > **ПРОИЗВОДИТЕЛ** ROCKSTAR GAMES > **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** ROCKSTAR GAMES > **ПЛАТФОРМИ** PS2, XBOX
> **САЙТ** HTTP://WWW.ROCKSTARGAMES.COM/BULLY/HOME/

С кандал!

Новата игра на любимите ни изроди от *Rockstar Games* **Bully** (прекръстена в Европа и Австралия на **Canis Canem Edit**) успя да генерира около пресветлото си DVD скандали, на фона на които дори Hot Coffee Mode-аферата започна да изглежда невинна като второкласничка, подреждаща барбитата си в класически секс пози. Най-големият майтап беше, че целият скандал всъщност не беше базиран върху самата игра, а върху цветущите *предположения* на учители и родители *какво точно* ще представлява тя. Не че от *Rockstar Games* не са дали добър тласък на въображението им с практически всички предишни заглавия от каталога си, но беше малко смехотворно от простичката новина, че гореописаните индивиди правят игра, действието в която ще се развива в училище, да се вади директният извод, че въпросната ще бъде кръстоска между **Manhunt** и **San Andreas**, ама с дечица.

Беше създадена цяла организация (Bullying Online), която нададе ропот сещу създаването на заглавие, възхваляващо побойниците в училище (bully, ако не знаеш, означава именно това). Адвокатът от Маями Джак Томпсън побърза да нарече играта "Симулатор на гимназията Колумбайн". И настоя публично да получи нейно копие, за да може да сподели безпристрастното си мнение, защото имало "нещо съмнително в този Тийн рейтинг, който са й дали от ESRB". На 11.10.2006 година съдия Роналд Фрийдмън издаде нареждане до *Take-Two* и *Rockstar* такова копие наистина да му бъде предоставено. Два дни по-късно Фрийдман лично одобри пускането на играта, споделяйки, че "не вижда в нея нищо, което да не го показват в тийн-сапунките по телевизията". Но скандалите не спряха дотук. В Белгия организирана от трима учители подписка за забрана на играта се сдоби с 32000 подписа. Собственикът на две от най-големите вериги гейм магазини във Великобритания забрани продажбата на **Bully**, заради "връзката, която прокарвала между насилието и децата". За **анти-Bully** играта колегата **SHRAiK** писа в миналия брой. И още, и още...

В крайна сметка всичките тези простотии окончателно изместиха фокуса от факта, че тъй нареченият **Canis Canem Edit** всъщност е една адски добра игра, която би трябвало да бъде запомнена заради професионализма на създателите си и чудесния си геймплей, а не с учителските протести...

Истината.

Bully всъщност е толкова невинна игрица, че съм абсолютно убеден, че от *Rockstar* съвсем преднамерено са я замислили, като такава, за да шокират феновете си, да се изгаврят с критиците си и в крайна сметка да размахат по едно средно пръстче в лицата на всички. Аз, да ти кажа, по принцип ги взимам доста навътре подобни жестове и бях готов да обезкостя малолетното побойниче от критики, ако ми беше дало дори и най-малкия повод за това. Но то, милото, се оказа толкова брилянтно във всеки един свой аспект, че не ми остана нищо друго, освен (за пореден път) да се възхитя на работата на тези пичове. Пък и да си отбележа в рецензентското тефтерче един много важен извод: **Bully** доказва по най-категоричния възможен начин, че *скандалността* е просто запазена творческа марка на *Rockstar*, а не основна причина игрите им да се приемат толкова добре от публика и критика. Защото точно когато скандалността бъде изхвърлена и куул гангстерите бъдат заменени от леко тъжната история на едно пребабено от живота хлапе, геймплейният фундамент успява да заблести с пълната си сила. И да, пичове, той наистина е добър.

А за да отхвърлим окончателно всичките ти скандални подозрения – единственото нещо в играта, което може да мине за крайно, е готвачката в училищния стол, която се секне в супата. Толкова. Така че, в прав текст:

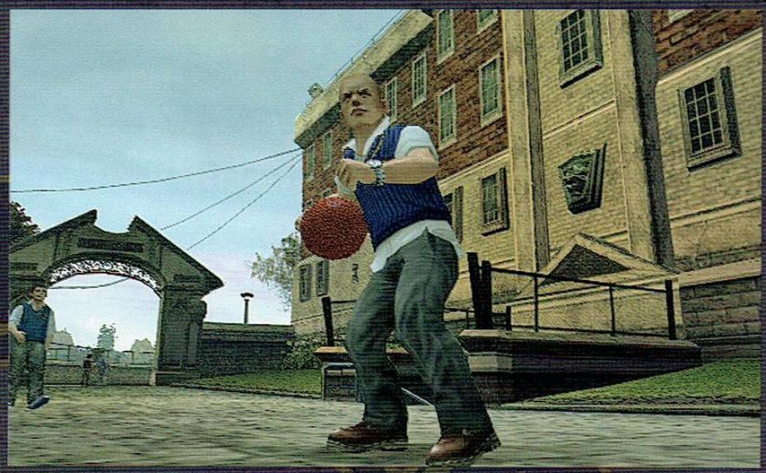
Да, тази игра е подходяща за твоето дете, няма да го превърне в сериен убиец, наркоман и алкохолик;

Не – в нея няма смърт, насилие и всичките други престъпни пикантерии, които толкова харесвахме в **GTA** серията, **Manhunt** и **The Warriors** – ако си търсиш такова заглавие, изчакай **Vice City Stories**, **GTA IV** и **L.A. Noir**.

Есенни спомени

По един изненадал и самия мен начин, **Bully** ми напомни за усещането от четенето на "То". Не защото в нея има каквото и да е свръхестествено, а заради елегантния, почти воайорски поглед в детския начин на мислене; в брилянтно изградените взаимоотношения в онова общество-в-обществото, недостъпно за всеки, навършил пълнолетие. **Bully** има наистина уникална атмосфера. При това такава, в която ще се потопиш без усилие. Истината е, че нито ти, нито аз някога сме разкарвали наркотици по улиците или пък сме преразпределяли гангстерски територии с по едно узи във всяка ръка. За сметка на това обаче сме се потили над неприятни уроци, бягали сме от час, биели сме се в двора, брояли сме си старателно джобните, вършели сме лудории, опитвали сме се да дружим с куул-учениците или още по-добре – опитвали сме се да бъдем куул-учениците, с които всички останали са искали да дружат. Е, **Bully** е игра за всичко това.

Това е един замръзнал във времето мъглив есенен ден, в който листата на едно отдавна отминало време танцуват



в духа на отиващото си лято, а петнадесетосептемврийският учебен звънец бележи края на ваканционната свобода.

Нашият главен герой е петнадесетгодишният Джими Хопкинс, добро дете, което животът е превърнал в хулиган и побойник. След като е изключен от повечето училища из щата, майка му го стоварва в най-неприятното и строго от тях - Булсуърт (от там идва играта на думи с "побойника" в заглавието) и щастливо заминава за петия си пореден меден месец с най-новия си любовник. От Джими се иска да се справи с уроците и побойниците, да преживее учителския тормоз, да се издигне в йерархията на съучениците си и в крайна сметка да се превърне в едноличния властелин на училището.

Сега просто приеми на доверие, че **Bully** изненадващо се радва на една от най-дълбоките, добре разказани, мащабни и гениално озвучени истории на сезона (над 40000 реда диалог и близо 100 важни за действието NPC-та добре ли ти звучат?) и нека продължим нататък.

Геймплей

От *Rockstar Games* успяха толкова успешно да издигнат своята **GTA**-геймплейна формула до нивото на самостоятелен жанр, че буквално ще ми вземат рецензентския хляб с липсата на необходимост да ти обяснявам точно за какво става дума. Всеки, играл поне една "Автомобилна Кражба", ще се почувства в свои води в **Bully**. Имаме си достатъчно голяма карта (Булсуърт и заобикалящата го част от близкия град) върху която се появяват мисиите, с които можем да се захванем (по основния сюжет и странични такива), няколко ученически групи, пред които трупаме или губим реноме в зависимост от действията си (зубри, побойници, гъзари и прочее), възможност да променяме облика на Джими с нови дрехи и прически и тонове мини игрички, с които да се забавляваме. Единствената по-сериозна разлика със **San Andreas**, примерно, е, че имаме велосипеди вместо коли и пращки и други "детски" оръжия, наместо пистолети и автомати. Добави към всичко това и бойната система от **The Warriors** (минус по-виолентните моменти от нея) и вече ще си наясно с какво ще си имаш работа.

Всъщност, ако трябва да изкажа единствената си критика към тази игра (освен може би, че изглежда твърде презент-джен за края на 2006 година) е, че всичко това вече сме го виждали. И колкото и брилянтен да е геймплейният модел, той започва вече лееееко да поомръзва. **Bully** е игра, която не досъчава в нито един момент, но в крайна сметка не е нищо повече от полиране на познатата формула.

Перфекционизъм и разнообразие

Покрай излизането на новия **Gothic** отговорих доста категорично на един въпрос, който ми се върти из главата от доста време – какво искам на първо място от една игра. Отговорът е: Искам тя да ме накара да забравя, че *играя игра*. За мен перфектната техническа реализация не е просто мейнстрийм лиготия, а особено важна част от атмосферата, защото – признай – въпросната се пропуква лекичко, докато засядаш в стени, бориш се като свиня с тиква с настройките, за да надмогнеш некадърната оптимизация и куиксейвваш на през пет минути, за да не си видиш спонтанно уолпейпъра с ерър съобщение насред него. Примерно.

Е, **Bully** е такава, липната до най-малкия детайл игра. В нея не открих бъгове, не се срещнах с недомислици, които да провалят някоя особено напечена мисия, не срещнах в нея нищо, което да ме издразни (освен, може би, една-две мини игрички, но те си бяха *замислени* като дразнещи). И, най-вече, не открих скука. Защото **Bully** е очарователно разнообразна. Давам ти пример с рандъм ден от училищния живот на Джими. Ставам в 08:00 сутринта (будя се в чудесната къща, която съм получил в резултат на няколко куеста и вече почти не спя в общежитието). Решавам, че не ми се въртят педали, отивам до най-близката спирка и се качвам на автобуса до училище. От 09:00 имам английски (мини игра с подреждане на даден брой букви в думи за норматив). Излизам от час. Решавам да изчакам до 13:00 (астрономически час в играта трае колкото реална минута, така че няма да си губиш времето с висене), когато имам рисуване (мини аркадна игра, в която трябва да разкрия картина с четката си, докато избягвам едни щъкащи наоколо гуми и ножички). Изизам от час. Преглеждам си наличните куестове. Решавам да помогна на едно D&D нърдче, на което лошите батковци са свили дневника за ролевата игра. Докато се целя в единия от батковците с пращката си обаче, случайно улучвам някакво невинно момиче. Не успявам да избягам от училищната охрана и ми стоварват общественополезен труд (мини игра, в която трябва да окося една ливада за норматив). Приключвам, заебавам нърда и си намирам друг куест. Пред кината в града една от училищните красавици иска да разкарам опашката пред нея, за да може да си вземе билет за по-хубаво място. Псувам първия от опашката. Той ми скача на бой и минаващият наблизо полицай го арестува. Отмъквам спряното наблизо колело на втория и той хуква да ме гони с аверите си. Измъквам им се. Сега начело на опашката е някаква дебелана, която отказва да отстъпи реда си, ако не й купя нещо сладко. Отивам до магазина и й купувам бонбони. Моята красавица получава билета си и вече е съгласна на среща с мен. Двамата се хващаме за ръчички и отиваме до местния лунапарк, където от мен се очаква да й спечеля мече по стрелбищата. Проявявам завидна некадърност и лунапаркът затваря, преди да съм успял да събера достатъчно наградни билети. Мисията се проваля. Е, какво пък. И утре е ден, нали така?

При това – хубав ден. Интересен ден. Разнообразен ден. Ден в **Bully**.

По добра от:
The Warriors

9

Обещания на виолентен Bully

По зле от:

Шедьовър

Визия: 7
Изненадващо добра, при все плейстейшънския си ръбат вид. Добро съчетание от детайл, мащаб и живот.

Звук: 9
Пришки ми излязоха на клавиатурата да хваля Rockstar по този параграф. Ама като си го заслужават, няма как.

Геймплей: 9
Разнообразен, стилен, интересен и съчетан с една от най-добре разказаните истории на сезона.

Скандалност: 2
Много шум за нищо. Тийн рейтинг, липса на наркотици, секс, кървища и извращения. Което не прави играта по-лоша, но контрастира странно с всичко останало носещо Rockstar-логото.

Текст: **Snake**

Dead Rising

С нажежен тиган по зомби-кратуни? Безценно!

> **ЖАНР** 3RD PERSON ACTION > **ПРОИЗВОДИТЕЛ** CAPCOM > **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** CAPCOM > **ПЛАТФОРМА** XBOX 360

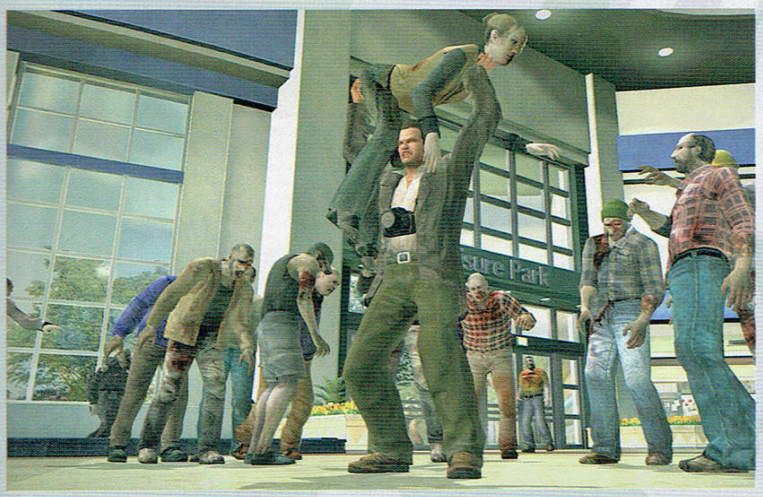
Още миг и ще падне заветният шопинг мол! Досущ като опълченците на дяда ти Вазов от епично бушуващия лирически ураган, нашите стари познайници от *Capcom* ни изправят пред Шекспировата дилема "Да бъда или тиц?" Въпросът, терзаещ главния герой в най-новото зомби-хорър гейм-фликче **Dead Rising** на споменатата японска компания е "Аз или те?" Ей го на истинският Сървайвър – победа или загуба, оцеляване (чрез всякакви подръчни мат'риали) или смърт (чрез изплюскване)! Само един трябва да остане и един ще владее всички! Който играй – пичели, който ни играй – ни пичели! Абе, схванахте идеята...

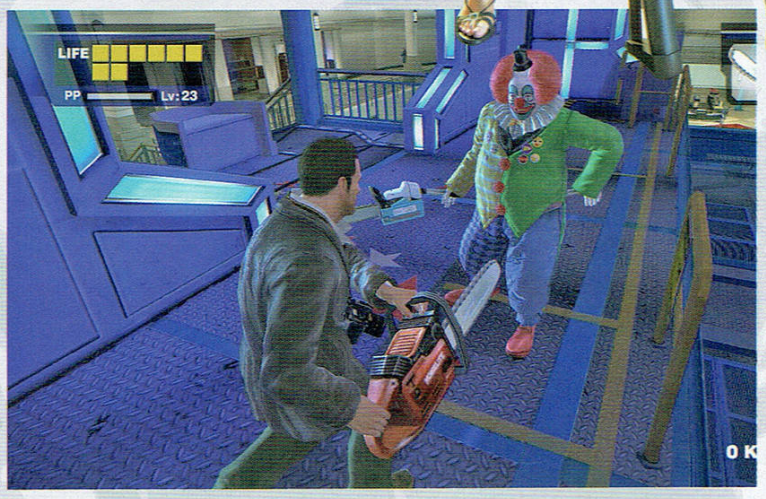
Противно на очакванията, **Dead Rising** бяга от жанра на игралните видео-ужасии. В тази игра нито за миг не ни сполетява чувството за безнадеждност, обреченост, за някакво фатално проклятие, тегнещо с адска сила върху злощастната ни съдба (дори когато нашият човек пуква геройски след поредния опит да разплеска 50-ина зомбита с един удар). Всичко е някак весело, забавно, увлекателно. Бледи, невръстни и недохранени япончета, бягащи от зли сили? Не. Русокосо, крехко, страхливо девойче с походката на дрогиран котарак и точността на кьорав калпак? Пак не. Разтреперан мухльо на средна възраст със забавени реакции, който дава мило и драго, за да издири (не)мъртвата си жена, пъшкащ като астматичен пенсионер при всеки свой удар в опита си да се справи с някакво извратено, гадно, ебливо, пъклено изчадие с каската на пича от **MDK**? Явно тука ще ти трябе жокер. В главната роля се подвизава едричкият журналист на свободна практика Франк Уест, който ни най-малко не изпада в Радини вълнения. Пичът просто оцелява, при това твърде забавно. В крайна сметка се оказва, че **Dead Rising** си е чист екшън от трето лице. Франк Уест не е Повелителя на меча и патлаците Данте, но в никакъв случай не е и сестричките от **Project Zero** (Мио и Маю). Франк е американски екшън-герой по неволя. Не точно новият Дюк, но доста близо до него, като излъчване.

Напудри този джентълмен с добре премерената самоирония, така типична за *Capcom*, и намигни към културните хорър-филми. Получаваш **Dead Rising**.

За историята. Играта започва твърде драматично. Разследващ подозрителни събития в градчето Уиламет, по непредвидено стечение на обстоятелствата Франк се озовава на покрива на типичен американски шопинг-мол. Нашият екшън-мен разполага с 3 дни, за да разбули булото на мистерията на зомбираните гласове. В неговия журналистически лов на истини и информация най-неканено се намъждват тонове зомбита, култисти, бандюги, психопати и най-обикновени NPC-та. Почти всички от гореизброените са извънредно досадни и се налага да бъдат отстранени. Завинаги. Тъкмо в това отстраняване се крие неподражаемият чар на подобен тип геймплей.

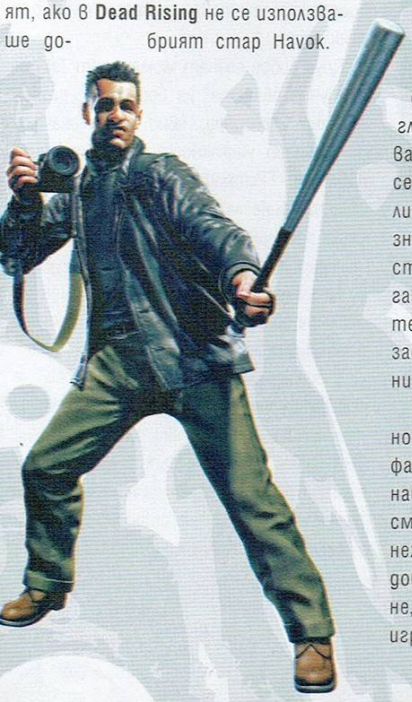
Според запознати, "В една всекидневна има 1242 предмета, с които Чък Норис може да те убие, включително със самата всеки-





дневна." Франк не е Чък, но има на свое разположение цял център за пазаруване, гъмжащ от всякакви магазини и заведения. Преведено на езика на геймплея на **Dead Rising**, това означава изобилие от предмети и начини за ликвидиране на изпречилите се на нашия път неразумни юроди (и изроди). Тигани (нека постоят на котлон за по-голям ефект), чадъри, кофи с боя, маси, столове, пазарски колички, саксии, палми, фикуси, стикове за голф и за хокей, класически бейзболни бухалки, пръти, чукове, сърпове, коси, ел.уреди, дърводелски и строителни пособия, спортни стоки и т.н. и т.н... Почти всяка джаджа в **Dead Rising** е с потенциала на ужасяващо оръжие за масово унищожение. Франк Уест може да набара и по-конвенционални пушкала (стандартните за екшън жанра), но майтапът не е същият. Друго си е да натъркаляш няколко настоятелни в опитите си да те схрускат зомбита с футболна топка или с вещо мятане на CD-та! Или пък да пообръснеш шумна компания от злокобни не-мъртви със сенокосачка.

Кефът от употребата на всевъзможни инструменти не би бил същият, ако в **Dead Rising** не се използваше добрият стар Havok.



Благодарение на него всеки уред има своето място (и физически ефект) в душата на Франк и в тялото на някое злополучно зомби. На *няколко* злополучни зомбита по-скоро. С помощта на някаква swarm технология, **Dead Rising** стоварва на телевизионния ти екран по няколкостотин зомбита едновременно (до 800).

Освен подръчните материали, Франк може да хвърли във войната срещу вразуте своите неподражаеми бойни умения, кое от кое по-живописни и с потенциал да прерастнат в самостоятелно бойно изкуство. В същото време качването на нива на героя подобрява и основните му показатели – здраве, бързина и прочее. Левълите се вдигат с натрупването на определен брой точки "престиж". Това става главно по два еднакво забавни начина: чрез трупясване на врагове и щракване на горещи снимки ("горещи" по смисъла на горещата новина, а не по визията на някое порно-филмче). Точки се трупат още с ликвидирането на босове от всякаква порода и калибър (все пак си имаме работа с игра на *Сарсот*), както и с изпълнението на странични мисии. Подобно на **Resident Evil 4**, тук главният герой също може да раздава основни заповеди на присъединили се за малко към него NPC-та. Спасим ли ги от опасността, която ги грози, значи сме изпълнили съответната странична мисия (поета чрез вдигане на досадно звънящия мобилен телефон на нашия човек) и напълно заслужаваме да получим полагащите ни се точки.

Трите дни за разкриването на основната мистерия в играта – как дъ фак са се пръкнали тия зомбита – минават удивително бързо, особено ако сме се вманиачили в избиването на неживи. Ограниченото време много добре пасва на системата за сейване, подбрана за **Dead Rising**. В тази игра имаме право само на едно място

за запаметяване. Ако се прецакаш с времето, или ще трябва да доиграеш играта без да си разкрил напълно основната история, или ще трябва да я започнеш отначало. При стартирането на нова игра все пак запазваш покачените нива на Франк и назобаните му умения от предходната. Истината е в многократното преиграване, както и в разцъкването онлайн.

Като за заглавие за екст-джен, но не-особено-добре-разучена от дивелъпърите нова конзола, **Dead Rising** не изглежда никак зле. Моделите на персонажите са детайлни, стотици зомбита щъкат нон-стоп по екрана. Забелязва се голяма разлика между картината при стандартен и HD телевизор. При обикновените телевизори всички надписи с по-дребен шрифт издъхват. Коментарът на *Сарсот* е, че **Dead Rising** е правена специално за HD картина. Това, което се вижда най-добре на всички телевизори обаче, е кръвта, която любвеобилно наквасва всеки по-солиден сблъсък в играта. Музиката в **Dead Rising** най-приятелски съпътства екшъна и не дразни.

В заключение. Тази игра няма да извиси продажбите на X360 до неподозирани висоти, както това стори с Gamecube великият **Resident Evil 4**. Ще сбъркат обаче всички, които подминат новото творение на *Сарсот*. Изтъкана от хумор, екшън и препратки към зомби-класики, **Dead Rising** трябва да бъде изиграна, дори с риск да откриеш ново, неподозирано предназначение на приборите за хранене, за чистене и за каквото се сетиш там още.

По добра от:
RE: Outbreak
Resident Evil 4
По зле от:

8

Отлична

Визия: 8
Екст-джен от класа. На HD TV обаче.

Звук: 7
Не впечатлява с нищо, но изпълнява добре своята поддържаща роля.

Геймплей: 9
Zombie hack'n'slash'n'hit'n'cut'n'bash'n'crush'n'kill at will.

George A. Romero: 10/10
Contains strong bloody funny violence, братле!

Текст: **fall**

Tekken: Dark Resurrection

... тази игра няма право да изглежда толкова добре

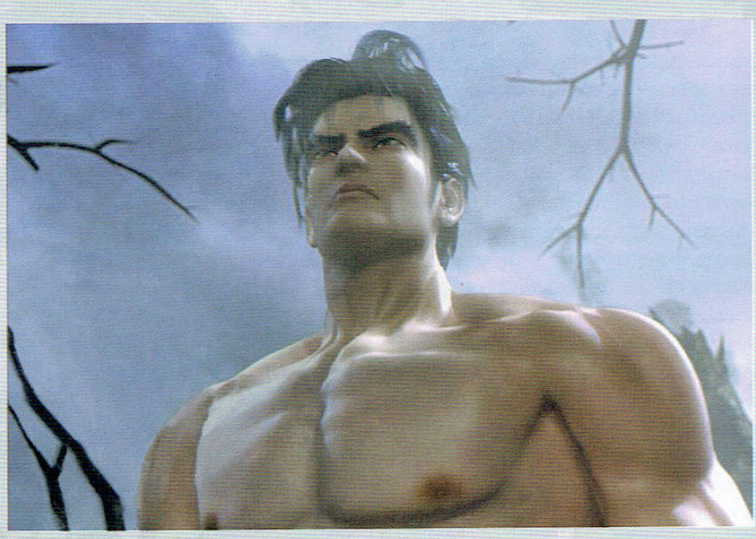
> **ЖАНР** 3D FIGHTING > **ПРОИЗВОДИТЕЛ** NAMCO > **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ** NAMCO > **ПЛАТФОРМИ** PSP

> **САЙТ** HTTP://NAMCO.COM/GAMES/TEKKENDARK/

Едва ли в днешно време има човек, който да не е играл, виждал или поне чувал за **Tekken** серията - невероятно успешният франчайз на *Namco*, който измина доста сериозен път от скромното си аркадно начало до настоящия култов файтинг статут. За никого не е тайна и че основата за възхода на **Tekken** винаги е била домашната конзола за *Sony*, така че беше просто въпрос на време преди да се появи инкарнация за PSP, която респективно успя да направи много за популярността на малкото хендхелдче.

Новото отроче на *Namco* носи името **Tekken: Dark Resurrection** и представлява порт на **Tekken 5**, в който са вкарани достатъчно на брой новости и няколко дребни ъпгрейда, за да го направят твърде желано заглавие за всеки, обичащ файтърите. По отношение на фабулата (доколкото някой го интересува), както си личи и от заглавието, Хейхачи явно не е съвсем умрял и има някои сметки за разчистване, а всеки от останалите герои си има някаква цел, частично разкрита в традиционните вече за серията зашеметяващи CGI филмчета.

Първото, което ще ви се набие на очи при стартиране на играта е графиката, която за пореден път налага стандарт за заглавие на портативна конзола. Въпреки леко намаления брой полигони, моделите на бойците изглеждат и се движат подобре, отколкото някога съм се надявал. Въпреки че това явно е за сметка на орязването на доста детайли от бекграунда (любимата ми арена с висящия ван вече е статична), както и леко плоския вид на цветните ефекти при ударите, като цяло техническата реализация е невероятна. Фреймът е много стабилен, а лоудингите са доста поносими дори без разнообразните фокуси за "клокване" на PSP-то. По отношение на озвучаването също могат да се изтъкнат само суперлативи, като за моя огромна радост са запазени повечето "по-корави" мелодии от **Tekken 5**,



а сблъсъците са съвсем леко осакатени от липсата на бас в стандартните говорители на PSP.

В геймплейна насока има доста нововъведения, и то все в положителна насока. Първото, което е и най-очевидно, са тримата допълнителни бойци, достъпни от самото начало – Armor King, Lili – дъщеря на богат индустриалец, която се бие в уличен стил и Dragunov – член на руските специални части, използващ нещо като самбо с доста мощни, но и трудни удари. Впечатляващото при тях е, че са успели да избягат от проклятието на новите герои, които обикновено са плоски и безинтересни. Вместо това новобранците се вписват чудесно в историята, а Лили ми е личен фаворит по отношение на чистия фън от играта. Останалите стари познайници са получили по някой нов удар, а тук-там има и по някоя променена комбинация.

Запознатите с традициите на серията ще се почувстват у дома по отношение на наличните режими – стандартните Story Mode, Arcade Mode, където се биете за ранг и пари, Quick Battle, където можете да си изберете първия противник, задълбочен Practice, плюс по-нестандартни решения от рода на боулинг. Може би най-интересното нововъведение е свързано с ИИ профилите. На теория те трябва да имитират бойния стил на реален човек, което да направи играта срещу доста праволинейните ИИ-та по-разчупена. **Dark Resurrection** си идва с голям брой предварително записани "призраци", но по-интересна е възможността да си сваляте профили от други играчи или да записвате собствения си профил и да го споделяте с приятели. Друга онлайн опция е боят срещу друг човек чрез ad hoc, макар че липсва централен сървър и ранклиста.

Друг добре познат момент от **Tekken** е "тунинговането" на бойците с разнообразни аксесоари, явно предназначени да добавят уникалност на любимия ви побойник. Екстрите варират от стандартни (поне за японците) дрехи до висящи от главите кучета (?!), гигантски сламени шапки и какви ли не боклуци в потресаващи цветове. За съжаление не можете да си направите Хитлер, както в **Soul Calibur 3**, но пък е забавно.

В заключение мога само да кажа, че портативният **Tekken** е просто задължително заглавие за всеки притежател на PSP. И макар че не е въпрос на живот и смърт, може сериозно да наклони везните на колебаещите се относно закупуването на един секси мини Playstation.

По добра от:

По зле от:

9

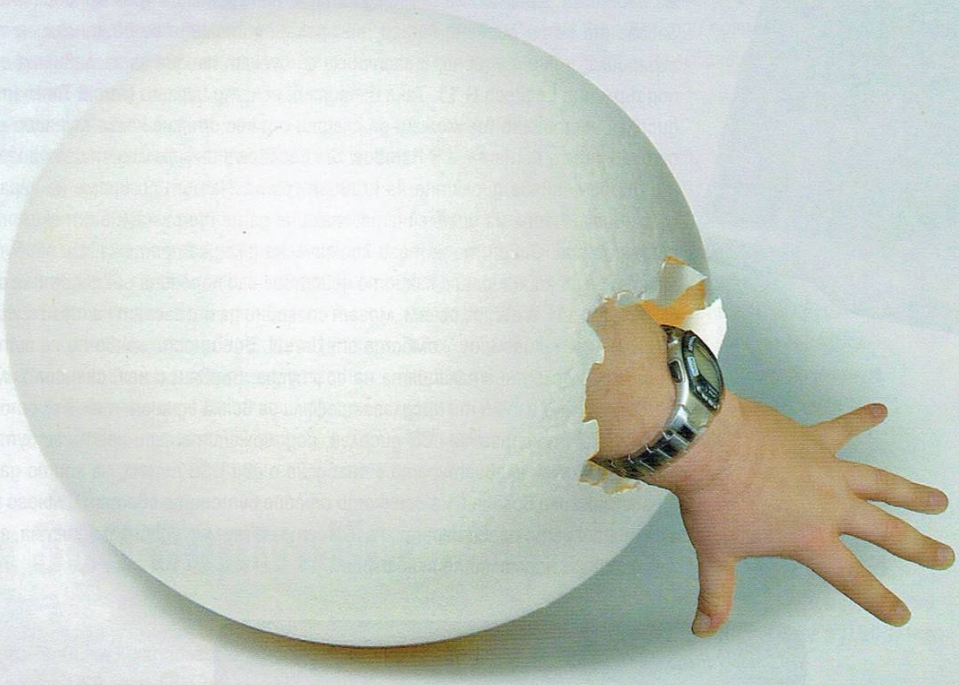
Шедьовър

Визия: 9
Невероятна, като за портативна конзола. Стабилен фреймрейт. Поорязани бекграунди

Звук: 9
На нивото на Tekken 5, което само по себе си е плюс. Лично на мен много ми харесват мелодиите.

Геймплей: 9
Култов файтър с дълга история. Управлението е леко неудобно и се изисква време да свикнете с d-pad-а, особено при диагоналите.

Задължително Заглавие 10
Дори и само за да видите КАК трябва да изглежда една PSP игра.



НОВО НАЧАЛО!

Logitech G15

Какво е?

Смазваща геймърска клавиатура, с която ще станеш мечка на Куейка, Ънриъла или УОУ-а. Ама само след като се научиш да играеш на тях по принцип...

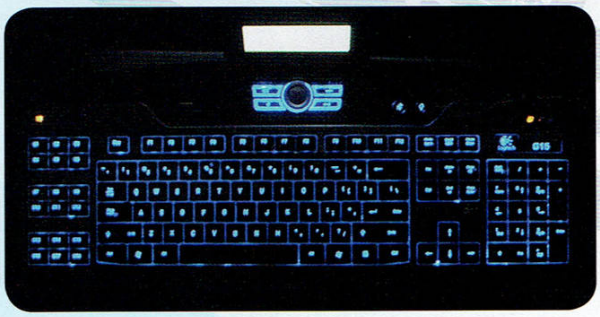
Какво е специалното?

Функциите на клавиатурата са предостатъчно, за да обосноват цената ѝ. Като начало и най-забележимо, ще посочим LCD дисплея, на който се изписва ценна информация, като натоварване на процесора и паметта, дата и час, информация за медията, която просвирваш в момента на Winamp или Windows Media Player, както и новите съобщения в POP3 пощенската ти кутия, ако имаш такава и си въвел необходимите настройки. Нататък става още по-интересно. Клавиатурата поддържа набор от игри, които ти предоставят информация чрез въпросния LCD дисплей. Засега те не са особено много, но производителите се светнаха, че това е мега гъзарийка, пък е и удобно, и започнаха да пускат пачове за заглавията си, специално поддържащи Logitech G 15. Така например, докато играеш **Unreal Tournament 2004,** на дисплея постоянно ще можеш да следиш от кое оръжие колко муниции имаш. С **Prey** ситуацията е същата, а в **Rainbow Six Lockdown** информацията за прогреса на екипа ти ще се появява директно на клавиатурата. Чатът по време на игра също може да се визуализира на дисплейчето, така че да не те разсейва от екшъна, вихрещ се на монитора. Освен това тази космическа джаджа притежава и 16 бутона, които можеш да си асоциираш с каквото действие или поредица от действия си пожелаеш. Спеловете от **WoW**, да речем, могат спокойно да ти заспят на тези специални бутони. Или адреналиновите комбота от **Unreal**. Всъщност, каквото се сетиш. Самата клавиатура след инсталацията на софтуера, вървящ с нея, сканира компютъра ти за поддържани игри и ти предлага профили за всяка една от тях. Тук отбелязваме, че за разлика от капризния LCD дисплей, поддържаните игри при тези бутони са адски много. За капак клавиатурата е снабдена с два USB порта, на които да си включиш джойстика или волана и на всичкото отгоре бутоните светят в много приятен мек син цвят, което прави играта и работата на тъмно удобна и приятна, за разлика от същото при нормалните периферии.

Колко струва?
179 лева с ДДС

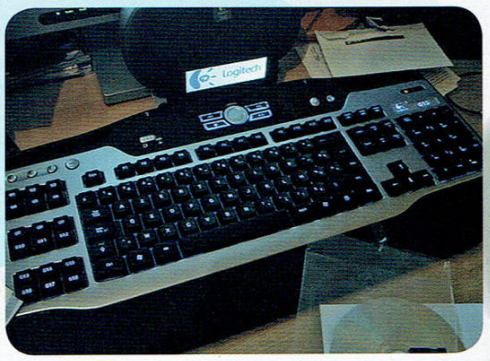
Какво е специалното?

Разликата с предишния. Още 2 тригъра на предната част, по подобие на dual shock-а на Плейстейшън. Бутоните за старт и меню са изместени в горната част на самия контролер. Той от своя страна е умален, олекотен и е с доста по-удобен и приятен дизайн. Аналоговите спусъци на предната част са още по-добри от старите такива, с голям ход и удобни за контрол на натиска. Двата аналогови стика пак са разположени леко по диагонал. Освен тях присъстват четирите бутона A, X, Y и Z, с които би трябвало вече да си свикнал.



Защо си заслужава?

Освен за да трениращ, докато си вземеш новия Xbox, и защото е един от доказано удобните контролери на пазара. Няма да се изхвърляме с „най-удобния", въпреки че няма да сме далеч от истината.



Какво може да те разочарова?

Стига да не си PS фанатик, мразещ конкуренцията – практически нищо.

Saitek Cyborg Evo Wireless

Какво е?

Изродски Flight stick, с който ще полетиш в синьото небе, че и отвъд него, като един истински космонавт. Ама не в смисъл, че ще си намажеш космите с нафта или нещо подобно, да не стават грешки.

Какво е специалното?

Освен че е безжичен и има един от най-смразяващо добрите дизайни сред периферите от този клас ли? Ами да започнем с осемте бутона, които ти гарантират, че ще можеш да управляваш почти всяка машина, появявала се в симулатор, без да се нуждаеш от допълнителната помощ на клавиатурата. Освен това ще можеш да се възползваш от POV бутона, който ще ти даде възможността във всеки един момент да се огледаш какво се случва в небето около теб, без да отместваш ръката си от flight stick-а. Ако тези бутони не ти стигат, имаш възможността да настройваш допълнително макроси чрез програмата, която върви с устройството, и да ги активираш посредством комбинации на Shift бутона с някои от другите на „пръчката". Не се притеснявай – flight stick-ът си има Shift бутон, отново няма нужда да оставяш бирата, която ще държиш с другата ръка. Софтуерът предлага и запаметени настройки за повечето игри, които могат да се управляват посредством тази периферия, така че дълбоко препоръчвам да го инсталираш, въпреки че Windows си намира и сам Saitek-а и реално нито допълнителни драйвери, нито допълнителен софтуер са ти необходими, за да играеш пълноценно. Не на последно място трябва да споменем уникалните възможности за ергономизация на **Saitek Cyborg Evo Wireless.** Посредством три винта можеш да въртиш горната част на устройството наляво или надясно, платформата с основните бутони, които натискаш с палеца на ръката - нагоре или надолу, а ложата, на която лягa дланта на ръката ти, има три позиции и може да се сменя, за да е удобна и за левичари.

Колко струва?

99 лева с ДДС

Защо си заслужава?

Защото е най-удобният flight stick, който сме ползвали. Защото с обхвата си от 10 метра ти дава свободата да играеш от където и каквато позиция искаш. Защото пести батериите и позволява над 60 часа игра. Ако е в неподвижно положение около половин минута, просто изгасва и трябва да натиснеш бутон, за да го събудиш.

Какво може да те разочарова?

Леки смущения във връзката, от разни други устройства в съседство, като безжични телефони или телевизори. За щастие това не се случва често. Слаба поддръжка на някои по-стари игри. Особено откъм готови скриптове за специализирания софтуер.

Xbox 360 Controller

Какво е?

Много ясно – новият контролер на новия Xbox. С възможност за закачане на PC-то ти през USB. Ако още не можеш да си позволиш кашона, купи си поне контролера. Да трениращ.

Колко струва?

69 лева с ДДС wired

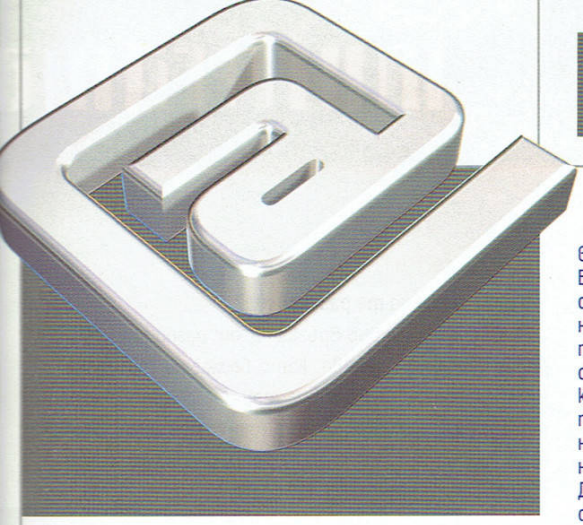
89 лева с ДДС w.less

Защо си заслужава?

От една страна – защото е ебати гъзарията, разбира се. От друга – защото играта се улеснява невероятно много заради бързите бутони, достъпната информация по всяко време и светещите символи на клавишите. Разбира се и моментът с доброто буфериране, гарантиращ ти, че устройството няма да забие, ако ще да натиснеш десет бутона едновременно, е много ценен, особено при шутъри и рейсъри.

Какво може да те разочарова?

Освен от цената, която все още е неприемлива за българския геймър (макар и ние да я намираме за оправдана), може да се разстроиш и от факта, че няма вариант с бутони на кирилица и BDS. Така че ще трябва да се научиш да пишеш на фонетична подредба, ако изобщо ще ползваш това произведение на изкуството за писане. Като обем клавиатурата също е малко големичка. Ако имаш стандартно бюрце от онези с плъзгащите се рафтчета за клавиатура, които се прибират и вадят, ще се наложи да го смениш. Във въпросните Logitech G15 просто не се събира, а дори и да влезе, едва ли ще можеш да виждаш екранчето, което е поставено в горния край на клавиатурата и неизбежно се озовава под работната площ на бюрото. Но ако си геймър на място, то средата, в която играеш, би трябвало да е достатъчно просторна, нали?



ПОЩА

Тема: няма тема
От: Петър Дянков

Та станах си аз тая сутрин (преди 10 мин), отидох сънено до кухнята, и гледам - нема хлеб. Бахмааму, мисля си. Може и да съм го казал, де, не помня. Ко ши прайм ся? Мисли от рода на "ще отида до магазина на 50 метра да купя" ми звучат абсурдно, все пак не съм още толкова закъсал, има 1кг. течен шоколад. Абе, некой друг ще се усети, и ще вземе. То така и стана, хехе, колко съм умен. Обаче видиш ли, моята Съвест... опа, нямам Съвест. Преди 3-4 годинки му растяха зъби и ме гризеше, ама сега го пратихме на село, животинчето. Абе, не е било Съвестта, ами нещо друго, карай, та се сетих - тея от Уъркшопа се са казвали да преоделяваме мързела, и ми дойде идеята щом не съм зел хляб, поне писмо да ви напиша... Абе, дълга и сложна... Дотук добре, сега да намерим и за кфо да пишем... хм, ще мислим по пътя. Първото, което ми идва на акъла като ви пиша, е, разбира се, нещо от рода на Благодаря Ви че Ви е има, Вие сте неповторими, най-якото списание евер и т.н.т, което си е вярно! Чета ви от около 6 години, и тъй като не мога с думи да ви опиша благодарността си, преминаваме нататък :). Следващият параграф, да го наречем "размисли": Вярно е, че се и комерсиализирахте, което в днешни времена не е лоша оферта, та (вече) не ви се сърдя. Това добре, но искам да помислите над следващото изречение. Workshop-ът НИКОГА няма да стане списание за масите, за цъкащите разни глупости ламета и мързящи ги да мислят хора. Никога няма да се продава колкото пс мания, никога няма да стане списание за всеки. Колкото и да го променяте, дори и да го издавате навреме :), тесногръдите кретени пак ще си купуват боклуци. И друго – дори Уъркшопа да почне да се продава масово, да си го купува всеки, то това вече няма да е Уъркшоп, а някое друго списание. Или по вашите стандарти - с оценка 9/10, а не като първоизточника си - с ултимативната 10-ка. Ама разлика - огромна. Някой (от вас) някъде беше споменал, че истински добрите игри, революциите, се правят от разни небръснати, живеещи в мизерия, хорица, мислещи си за играта, а не за парата :). Абе, нещо от тоя род беше. И продължаваща... а не от съвършените професионалисти, изпиващи всичко перфекто, по установени пътища, в точен график... Еми така е, друго нямам какво да кажа. Вижте ся, нали ви казах, колко сте ми важни? И леко попроменения ви стил няма да ме накара да не ви купувам, примерно, щото така или иначе "кърти-те мивки" :). btw, махнахте, многоо рубрики, вие си знаете кои... шанс да върнете поне някоя/някои? А, да, и накрая – нали имаше неква игра, или каквото е там, дето притежателите на публикуваните писма получавали награди :). Еми за зимата имам план по цял ден да слушам Iced Earth, да ям сладолед, и да играя Neverwinter Nights 1, обаче за тоя мой план последното "звено" липсва, та ако случайно ви се намира 1 бройка подръка, и няма какво да я правите, мое да ощастливите 1 ваш верен фен :).

mnoo_cmaxnat

Помислихме върху изречението. Всъщност мислим върху него още от самото създаване на списанието. Борим се срещу това НИКОГА, но то само с мислене не става – трябва и можене мама му стара! Ама в моженето хич не ни бива. Трудно е да си посредствен, казвам ти, много мъчна работа е тая. Не знам, братко, виждал съм хора, които го постигат с такава изумителна лекота. Ето, опитваме с всички сили и ние, ама не ще. Напъваме се понякога много яко и много държим всички да ни повярват и да не си помисли някой, че само си седим на мързеливите задници и не полагаме усилия. Амиии! Даже и успехи постигаме от време на време, всички са свидетели! Спорадични, за жалост. Липсва ни постоянство, това е. И тъй като се оказахме неспособни да се приобщим към масите, пробвахме барем да приобщим масите към нас. Те пък се оказаха неспособни на свой ред. Орисия, братле. Като те хване веднъж и те влачи до гроба. Че си умрем бедни, кво да прайш! Нищо де, те бедните пък са свободни. Аз като си избирах ника на времето, не го знаех това. Ама на, скимна ми пустия му ник, и ей го, предизвиках съдбата сякаш. Нищо де, нали пък вие ни се кефите. Винаги трябва да има нещо, което да компенсира неволите, иначе съвсем се не трае. Ако няма, си измисляме. Така си измислихме, че е по-добре да си небръснат и да живееш в мизерия, да не мислиш постоянно за парата, че то и нея като почнеш веднъж да я мислиш и няма спиране. Че може ли пък цял живот все за пари да мислим. Така де, къде остава душата? Кога за нея ще мислим?

Изобщо, май много се размислихме. Ама аз ти казах, като почнеш веднъж и така си отича. С мислене започна тоя отговор, с мислене и ще си завърши. Пък ти, братле, също мисли и гледай да направиш правилния избор за себе си. Е, не, не го знам кой е. Това всеки сам си го решава. Ама нали, за да решиш, трябва все пак и да помислиш...

Тема: няма тема
От: Божидар Проданов

Privet,
Sajaliavam 4e ste triabva da vi kritikuvam no mislia
4e seriozno se nalaga. Ne znam koi otgovaria za okomplektovaneto na spisanieto, no to opredeleno vi kuca! Za poreden pat ima problem s kartite. Parviat pat beshe kogato pusnaxte broiat s 2-kite i 3-kite. Prosto v spisanieto koeto si vzex takiva niamashe. Sega s tozi broi pak problem - niama edna ot 8-cite. Pak posle mi pishete da saberem cialoto teste. E kak da stane tazi rabota? Ako maje mi kajete, no bez glupavi predlojenia ot sorta da si vzema oshte edin broi ot spisanieto. Nai malkoto zvu4i neseriozno. Vij ako tozi deto otgovaria za okomplektovkata si napravi sek.ro (sepuko na niakoi 4asti ot tialoto) shte sam dovolen. Moje daje i asistent da mu stana (tova e tozi koito reje glavata).
Ta takiva mi ti raboti.
4ao, 4e si e e.alo maikata.
PP. Molia za po seriozno otnoshenie kam tezi koito si kupuvat spisanieto i sa kosveno otgovorni za zaplatite Vi.

Здравей,
Отговаряме на писмото ти, така че ако и някой друг има подобни проблеми, да прочете и да знае, че за него важи същото. Въпросът е чисто технически, затова на който не му е интересно да не чете, без друго е проява на лош вкус и абсолютна простащина да се чете чужда кореспонденция. Но пък от друга страна, простащината си е на почит у нас. Съдейки от това, колко хора се лепят всяка вечер пред телевизори и монитори, за да гледат Биг Брадър, откъдето имам чувството, че последната извира, за да тръгне и да напои в последствие целия свят. Не се прави айде, и ти се лепиш. Е, то и ние се лепим де, ама нашето е с изследователска цел. Както и да е. Та, за окомплектоването на списанията. За съжаление, този път не сме виновни ние. Ако бяхме щеше да е много по-лесно, щото сме свикнали да сме все виновни така или иначе и някак това нямаше да ни направи толкова лошо впечатление. Списанията обаче се окомплектоват, поставят в целофанени пликове и пакетират от фирма. Разпространителите пък отиват до въпросните пакетажни пичове и си взимат готовите списания. С други думи, излезе ли веднъж броят от редакцията под формата на файлове, които отиват в печатницата, оттам насетне нещата не зависят от нас. Затова, гледай друг път броя си, и ако нещо липсва, на момента го сменяй с друг, още на сергията.

Все пак, тъй като трябва най-малкото да поддържаме имидж на куулнес типчета, и щото – както стана ясно по-горе – тъй или иначе ще си умрем бедни, няма проблем да възстановим липсите ти. Пък ако ни лъжеш, нека тежи на твоята съвест. Заповядай в редакцията и ще видиш как си държим на думата.

Тема: Омазах го :(Простете
От: Rage

ГОСПОДИ НАТИСНАХ SEND, КОЛКО СЪМ ГЛУПАВ? За 1-ви път ви пиша и така да го омажа. Боже, простете. Ето така го бях почнал поне да го довърша (не е важно дали падаш, а дали ще станеш след това):

Здравейте приятели,
Пиша ви за първи път, но съм ви фен от доста дълго време. Преди всичко искам да ви кажа колко много обичам да чета списанието веднага щом излезе. Няма да крия преди това бях при конкуренцията - PC Club, но веднъж прочел ваш брой не спрях да ви купувам. Пиша ви това писмо, защото от цялото списание и изобщо стила ви на писане и прочее поднасяне на информация имам чувството, че не пиша на редакцията на списанието GW, а на приятели, които познавам. Молбата ми е (може би?) необичайна - искам да ви помоля за няколко hi-res arts, които се скъсах да търся и въпреки това не намерих. Става въпрос за concept/source hi-res art на WoW,Guild Wars и WC3 TFT. Колкото до лицата от WC3 - тях ги имам без едно: http://img155.imageshack.us/img155/9435/209warcraft3tft04pj2.jpg, за което попитах един от хората, занимаващи се с walls от 3dzone-bg.com , който за жалост го нямаше и дори каза, че може да говори с вас за него. Дано го имате артовете така ме радват, че не можете да си представите. А що се отнася до WoW, бих желал новите arts от новите тапети вкл. този, от който направихте плакат, за което ви благодаря НЕИМОВЕРНО много (с 2 думи, що имате от WoW голЕмо споделете моля :))! Не знам колко хора са наясно, че тези hi-res arts съществуват, но откакто разбрах не можах да спра да търся. Сериозно ви казвам, даже ги и сънувах. Ако ще ви разсмея малко мога да ви разкажа 1 от сънищата ми - сънувах, че имам толкова голям арт на WC (и прочее), че компа заби, мъчейки се да го отвори, но аз бях предоволен и даже се спуквах от кеф :) От guild wars каквото давате (много ме радва новия тапет от Nightfall).
Много ви харесвам и продължавайте в същия дух, аз ще си остана ваш фен независимо от всичко.
Много ви благодаря,
Лъчо
П.С. Да знаете, че и на отговор се надявам ей! :)

За малко да кажа: виж си пощата... За съжаление, файлът от плаката на WoW, който пуснахме е толкова голям, че няма как да мине по пощата, затова ти казвам: донеси си едно дискче в редакцията и ще ти го качим. Що се отнася до артовете, за които питаш, ако са тези,

за които ние си мислим, май няма откъде да ги получиш, поне засега. Част от артуърка на много игри понякога не стига не само до масовия потребител, но и до голяма част от пресата, изключая по-привилегированите медии. И това понякога продължава дълго. Съжаляваме, но по отношение на останалите неща не можем да ти помогнем.

Тема: ЛУД
От: Любомир Недялков

Няма да почна писмото с банални изрази от вида на "аз съм най-големият ви фен" или пък "чета ви откак се появихте" или някфа друга глупост. Този път ще напиша нещо мое и се надявам да е хубаво, точно за това защото идва някъде от вътре и крещи, че не му стигат думи да опише куула, в който попада... сега насериозно и да минем към началото:

Пичуе... Аз съм най-големият ви фен чета ви от как се появихте и не сте ме разочаровали с нищо (целия безмислен "хайп" е с цел да обърнете внимание на писмото...) или почти. Добре, въпреки че всяка втора критика по ваш адрес почва с буквата к и завършва на омерс ме кефи, че не ви боли фара и се пак и да ви боли нищу не мое направите всеки има праото на мнение... Знам, че критиката е кофти нещо обаче този път се налага да изкажа неодобрението си спрямо едно нещо: миниончета дайте малко поече статии за настолното рпг или поне една да видя, да съм и аз, частица от малкото му фенове, щастлив... знам, че като не пишете за масите няма после да има с кфо да си купувате каруцарските количества алкохол обаче се мое си позволите 5-6 реда за необятната вселена, който по всяка категория ще получи оценка 10+ просто щото графиката, геймплея и дори звука, всички те са в главите ни... Смешно е да критикувам хората, който ми слагат хляба в устата (се пак в момента заради човека, център на собствената ми ограничена вселена гледам бара на DEVIL MAY CRY 3 просто щото не издържах на лудата статия) и въпреки всичко не мога да спра. Явно, това е човешката природа – желанието да се борим и да се доказваме, въпреки всичко и верен на тази аксиома ще продължа знаейки, че това стапя шансовете ми за успех.

Ок добре дотук и стига вече критика... Snake на теб разчитам ако ме прецакаш с това, че изхвали така девила, а се окаже боза ще излезнеш от ограничената ми вселена :P и въпреки това очаквайте още едно писмо ако тази нощ и следващата не стана от компа заради Данте...

Хах колко нелепо искам да напиша някфо кратко писмо с някъф свеж край ама не стаа и не стаа.... грубо и все пак до всички пичуе от редакцията поздрави а за любимия Snake имам покана за една сесиика по настолно Рпг АКО СИ ЗАИНТЕРЕСОВАН ДРАСНИ 1 МЕЙЛ :p

От: Blade Master или Любо :)

Здрасти, Любо

Данте е колос, там спор няма. Конкретно тройката беше толкова МОЯ игра, че направо се обидих на Сарсот, задето са ми прочели мислите, разбиранията и желанията. Лични са ми, ебати... Адреналинът, позата, хлада и емоцията, простичкото кредо "Аз съм над всичко независимо дали ви харесва или не, защото АЗ вярвам, че съм над всичко"... Не, не, няма такава игра просто.

Колкото до настолните ролеви игри – идеи за статии по темата са се прокрадвали често сред екипа, но по една или друга причина не са намирали своята реализация. И това ще стане скоро, убеден съм в това. Самият аз съм играл (и продължавам да играя, макар и доста по-рядко, заради липсата на време) по няколко системи. Уърлд ъв Даркнес си остава голямата ми любов, но като цяло винаги съм отворен за нови оферти. Приемам поканата, като преборя ограниченията на личния си времеви континиум, ще дам знак.

Поз*д20*рави ;)

Snake

Тема: Четете да разберете

От: Жоро Ганчев

Здравейте !
14.08.2006г. 2:34 след полунощ... Вече е понеделник... Чий го диря пред компа по това време и аз не знам, но конската доза кафе преди лягане не прощава... А след четири часа трябва да ходя на работа. Надявам се да не знаете какво е да работиш за тлъсти малоумни задници с пари (боже, какви пари, тея нещастници само си мислят, че ги имат!) Станал съм едно кълбо от нерви. Прав е Снейка (той кога ли не е бил прав) – хорърa е там вътре в теб. Не е важно от какво се плашат другите, важен е оня животински страх, който ти прави лоу левъл формат на съзнанието, забравяш, че това е просто находчива комбинация от елементи, която в действителност надали ще срещнеш (и искрено се молиш да е така!). Мамка му, май е време за смяна на начина на живот. Генерално. Току-що дочетох последния Ви брой. Браво. На мен! За Вас – още пет лева следващия месец :) Та за писмото, защото тези писаници явно ще да са писмо за Вас. Трябваше да Ви го напиша още миналия вторник, но се отказах, защото, нямаше да е като за пред хора, трябваше да оставя всички гадости от седмицата малко да попритъпят гадния вкус в устата ми. От кое – това в края на писмото, ако до тогава не съм заспал или по някаква друга причина ми е минало и съм Ви простил. Браво за анимето! Nausicaa ми се подвизаваше на харда известно време, заедно с още едно подобно филмче, на което не му запомних името – все пак за японци говорим, а превода си беше на „ниво" ... Резултата от цялото нещо е, че FlashGet-а ми ще изглежда по доста по-различен начин, порното минава на втори план. Та за списанието – аз съм един пишман геймър. Не помня от кога не съм превъртал игра ... А и откакто авторите започнаха да споменават в системните изисквания минимум 2 Ghz + 1 Gb RAM + още и още... ами май не си струва. Цъкам си понякога на доброто старо Diablo, малко Empire Earth и това е. Списанието го купувам заради стила – друго такова нещо в България няма! Вие Сте! Чета ревютата на игрите с оценки под 5, та да си оправя малко настроението, гледам жално шотовете на останалите и се чудя, кога, аджеба, ще намеря пари (и най-вече желание) да изиграя и нещо такова ... Ей така, между другото – как се оправяте с легалния софтуер? Аз от известно време насам работя с въпросния такъв, и меко казано съм недоволен ... Регистрации в нета за щяло и нещяло, скапани инсталационни дискове (CorelDRAW X3 – 1400лв. в брой ама инсталацията някой друг път, не днес) Единствения плюс идва от това, че парите не ги давам аз. Да живеят тлъстите задници, [цензура]! Ето, пак се ядосах ... А не трябваше ... Сега ще трябва да си го кажа. Първо се изнервих докато намеря броя. Поточно – докато ми го намерят. Купувам си го винаги от едно и също място и никога не си вземам стотинката ресто – нека да живее дедото, и той душа носи ... Та след като го видях по другите будки, веднага тичам при моя дедо, а той ме гледа въпросително „ Кажи бе момче, какво искаш? То, твоето списание още го нема ..." „Ама как го нема бе? Аз го видех! Ти що не си го поръчал?" „Ама аз... Ми той, шефа... Ми ела утре... Ама моля ти се бе, момче, прибери тръбата..." И така, нали съм си добър човек, изчаках го, разкъсван от две коренно противоречиви чувства – GW и живота на дедото. Както и да е, 24ч по-късно аз вече бях горд притежател на GW 21. От година насам чета списанието отзад на пред! Просто там са най-интересните неща – там беше и версуса ... мир на праха му! Но за зла моя участ този път отворих на първа страница и лекинко се втрещих. Ама реших, че то това ще е някаква печатна грешка, случват се и такива неща ... За зъбобола на Шефа – ами разбирам го! Преди две години лакомата ми уста получи един сериозен метало-керамичен ъпгрейд, сериозно подплатен с антибиотици, всичко това на цената на една добра конфигурация (е за това сега – Diablo). И всичко това от чиста немарливост – ми много съм зает, ми много работа имам ... Ух, отплеснах се! Втрещението ми дойде не от зъбобола на Шефа, ами от долния десен ъгъл на страничката – там над каренцето с картите от новия брой се е цвъкнала една весела пунктирана линийка с ножичка в единия край ... Брей, да го [цензура], това от трети клас не ми се бе случвало! Ама после усмивката ми се ската съвсем, защото малко по-навътре в списанието съвсем подробно и някак с усмивка ми обяснихте, че за да спечеля някаква щайга, аз трябва да си режа списанието !!! Абе хора, я се стегнете бе! Я си представете ножица на метър разстояние от Списанието ми! Казах СПИСАНИЕТО !!! Не някакъв парцал, който поглеждаш за пет минути и го за[цензура] завинаги! СПИСАНИЕТО бе! Което след две години пак ще си го четеш, и пак ще се хилиш, и ще плачеш... и ще се замисляш... Само като си представя как някой си къща списанието... Снейк, е тва е хорър, брате! Абе, пичове (това е за читателите), хубаво – режете, пращате, играете, печелите... кой печели? Един, двама ... трима? Ами другите, те какво? Какво ще кажете на внуците си след години, като ви попитат „Дядо, защо Уъркшопа ти е рязан?" То си е все едно Господ да иска да режем от Библията и да му пращаме изрезките за томболата за напречната греда от кръста на Исус... Не че съм много вярващ, но си е точно така! Измислете нещо друго бе хора! Нали за това сте GW – защото мислите! Ето, в предния брой серийния номер за сайта беше хвърчащ – не беше залепен за списанието. Направете го пак така и нека Ви пращаме него, или нещо друго, измислете го! Стига толкова, ще си лягам, утре ще прегледам писанието и Ви го пращам. Малко ще е дългнесто, ама нали се оплаквате, че нямате какво да четете!
Her Flick
P.S. По инерция това писмо вече фигурира и във форума на Download.bg :) Да ме извиняват, ама много ми се спи.

Чудя се, какво ли щеше да е това писмо ако не ти се спеше!? Приятелю, направо ни взриви! Тоя лаф с томболата и кръста ще му го кажа на попа, като дойде да ме опее, малко преди Господ да си ме прибере в Рая. (Нали всички кучета отиват в Рая?) Култ! Иначе, какво да ти река, човече? То само с мислене, нали казахме, че не става. С мислене го докарахме до пунктирчето и ножицата. Толкоз си можем. Пък и когато децата досаждат с прекалено неудобни въпроси, винаги можем да ги баламосаме с някоя сложна думичка. И като попитат пак какво пък значи това бе, дядо, ще им кажем: като пораснеш, ще разбереш чедо! Ами, така е, как да обясниш на едно малко дете какво означава думата комерс? Какви жертви изисква и как без него не се оцелява.

Текст: **Roland**

I must be dreaming, or
We're onto something
I must be dreaming, for
I don't fall in love lawlessly
I must be dreaming, or
Pinch me to waking
So undeniably yours
As long as I'm losing it so completely

ラーゼフォン RAHXEPHON

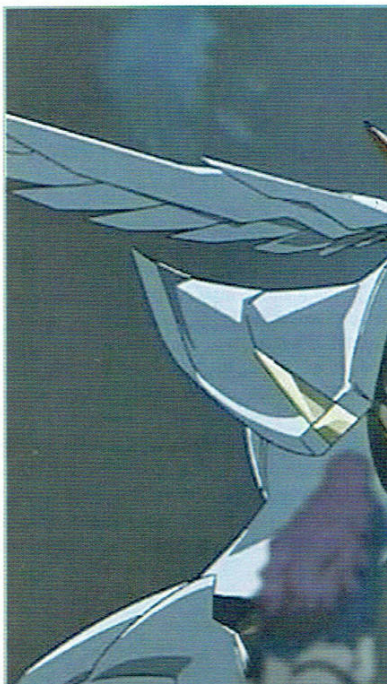
...да се пише за любимото аниме е като да пишеш за любим човек. Как да изразя целия спектър от емоции, който самото споменаване на **РаЗефон** *събужда у мен? Немислимо. Но пък да не го направя ще е престъпление. Той не заслужава нищо по-малко...*

Хората имат различни начини да възприемат нещо за първи път. Някои са склонни да харесват всичко веднага, а в последствие да си изградят по-умерено мнение за него. При мен е обратното. Аз съм злобно негативистче, първата ми реакция към всичко е по правило отрицателна. Обяснявам това не защото смятам, че общата ви култура би била непълна, ако не знаете подобни факти за мен, а за да наблегна на уникалността на първия ми сблъсък със **Зефон**.

Тогава (някъде преди 2-3 години) бях на dial-up и беше немислимо да си тегля аниме сам. По този повод се намирах при редовния си "снабдител" (thumbs up, Ян) и той ми каза "чакай да ти пусна клиин опънинг на едно от любимите ми заглавия". Изчаках. Пусна ми. Поисках да ми даде сериала. Същата вечер го бях изгледал до средата.

Колкото и невероятно да е, докато в повечето съвременни анимета отварящата анимация има за цел просто да ти представи героите и да завърти няколко куул-пози с тях, в **Hemisphere** (опънингът на **РаЗефон**) е вложена цялата емоция, многопластовост и символизъм на анимето, но в концентриран вид. Всеки кадър означава нещо, всяка секунда е визуален и музикален шедьовър. Меланхолията, тъгата, горчивата обич и драмата, с които е изпълнен сериалът, са наистина разкошно предадени и ако човек е в подходящото настроение, когато види опънинга за пръв път, влюбването е гарантирано.

RahXephon е заглавие на *BONES* (**Wolf's Rain**, **Ouran High School Host Club**, **Cowboy Bebop – the Movie** и др.) от 2000 г. Действието се развива двадесетина години в бъдещето. След опустошителна война с другоизмерните нашественици Мю (които са алтернативни хора със синя кръв, владеещи мистични полуорганични оръжия, наречени Долеми), човешката цивилизация е почти унищожена. Единственият оцелял град е Токио. Население – 23 000 000. Или поне така си мисли 17-годишният Аято Камина, който е съвсем



то Камина

Харука Шитоу

Мишима Реика

Куон Кисараги

нормален ученик и чийто живот се преобръща с главата надолу, когато сякаш от нищото се появяват непознати нашественици, които атакуват града. Тогава момчето среща мистериозната Харука Шитоу, която му казва, че ако я последва, ще му разкрие "тайната за света". Не след дълго той се озовава в подземния храм на Зефон, дълбоко под Токио. Там от едно огромно яйце се събужда механичният гигант РаЗефон, а с него – и нещо в самия Аято. В същото време той вижда, че собствената му майка притежава свръхестествени сили, а кръвта ѝ е синя. Това довежда до бягството на момчето от града на борда на Зефон, само за да открие, че останалата част от света не само не е унищожена, но и се намира... петнадесет години в "бъдещето". Защото завладеният от Мю Токио, контролиран от майката на Аято, е изолиран с пространствено-времеви купол, дал му името Токио-Юпитер заради приликата с газовия гигант. Под тази бариера времето тече шест пъти по-бавно и Аято се озовава в свят, който му е напълно непознат.

Не разказвам толкова подробно началото на сериала просто за да пълня място, а за да отбележа колко интересен и сложен е сетингът. Историята на **RahXephon** е наистина великолепно поднесена и реализирана, разделена на равни дози действие и съзерцателност. Екшън също не липсва и сцените със Зефон и Долемите, които Мю пускат срещу човешката раса, са наистина страхотни, но за мен истинската сила на сериала е в неговата **атмосфера**. Съзерцателност и меланхолия, тъга и любов, както и тиха лудост, докато Аято се бори с реалност, която му е чужда и която поставя под въпрос всичко, което знае за света, в което вярва, и по-лошото – всичко, което *помни*. Да не говорим за това, че трябва да се изправи срещу онези, които до вчера са били негови приятели и роднини. Тези разнообразни емоции са поднесени по такъв начин, че **Зефон** създава адски наситено усещане за *съпричастност*. Той те грабва, обсебва въображението и чувствата ти, но вместо да те стъпче и смаже с атмосферата и историята си, те приластва и обгръща нежно. Дори най-драматичните моменти от сериала не унищожават това излъчване на уединеност и тиха красота.

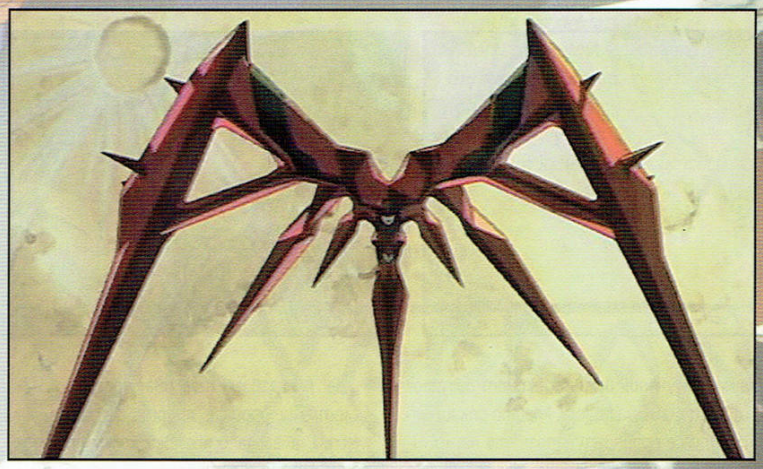
РаЗефон е, преди всичко, любовна история. Не, не си мислете, че ще трябва да изтърпите романтичните терзания на група тийнейджъри. Както във всеки друг свой аспект, и тук анимето предлага наистина уникално замислена картина. Една невъзможна връзка, разделена от времето и пространството, изпълнена с радост от близостта и болка от неспособността на героите да изрекат на глас невъзможното. Тази история може да се оцени истински чак на второ гледане, когато вече знаеш основния сюжет и си в състояние да осмислиш стотиците детайли, с които е изпълнен сериалът, но които са невъзможни за разпознаване, ако не знаеш какво следва.

Героите са типични за жанра. По същия начин, по който сексът е типичен за бозайниците. Да бъдат наречени "клиширани" обаче е престъпление спрямо усилията, вложени от създателите на **Зефон** да изградят персонажи, които са едновременно достатъчно дълбоки, за да можеш да си истински съпричастен не само на случващото се с тях, но и на мислите и чувствата им, и достатъчно идеализирани, за да не се загуби поетичността на атмосферата. Хората често сравняват това аниме с **Neon Genesis Evangelion** (повече инфо – в каретата), но истината е, че докато персонажите в **Eva** са замислени като носители на всички възможни психологически проблеми и комплекси, което ги прави неустоимо реални, ако и по малко попресилен начин, тези в **RahXephon** са не толкова истински хора, колкото герои, носещи духа и красотата на едно безкрайно интимно усещане, до което наистина "реалистични" персонажи просто не биха могли да се докоснат.

Аято Камина е интровертен младеж, чиято борба със съмненията и бурята от емоции, предизвикани от сблъсъка му с новия свят, е почти изцяло вътрешна. На повърхността той е кротък и добродушен, винаги готов да се усмихне и да пренебрегне гордостта си заради някой друг. На няколко момента от сериала Аято реагира толкова реално и тънко от гледна точка на емоции и отношения, че опровергава всичко, което написах току що за персонажите и реализма в тях. Но това са просто слънчеви отблясъци в езерото на лиричността.

Като единствен пилот на Зефон, той е нает от TERRA – организацията, бореща се с Мю, и това го изправя срещу града, в който е живял само допреди няколко дни. Малко по малко обаче Аято открива, че мястото му може би не е сред тях, а предназначението му, както и това на гиганта, е съвсем различно от обикновената война, насред която са се озовали. И докато момчето се бори с лудостта и копнежите си, зрителят не може да остане безчувствен към случващото се с него.

Харука Шитоу е разузнавателен агент на TERRA и именно тя измъква Аято от Токио-Юпитер, защото знае за връзката му с РаЗефон. Харука е великолепно изграден персонаж, който таи силна болка в сърцето си, свързана със загубата на любим човек, но никога не позволява на никой да научи за нея, поне преди да срещне Аято. Не бих могъл да кажа повече без да оспойля целия сериал, но ролята ѝ в **RahXephon** е повече от ключова и тя е двигател на може би най-красивата част от историята.



Мишима Реика е мистериозно момиче. В първия миг, в който я среща, Аято не я познава, но само след секунда вече е убеден, че тя е негова дългогодишна съученичка. Когато Мишима привидно умира при атаката на един Долем, ужасът на момчето събужда истинската сила на РаЗефон и именно по този начин гигантът пробива абсолютната бариера на Токио-Юпитер, за да излезе навън. Покъсно обаче Мишима се появява много пъти, винаги в ключови моменти. Този персонаж е доста бегло скициран, а и не би могло да бъде иначе, защото ролята ѝ в сериала е колкото важна, толкова и тайнствена, и до самия му край истинската ѝ природа остава загадка. На външен вид тя е красиво момиче на възрастта на Аято и притежава тази отнесена и неустоимо магнетична женственост, която кара мъжете да пишат поезия и музика в нейна чест. Всяко нейно движение, всяка дума създава усещането, че само след миг Мишима ще полети и затанцува на крилете на ефирна мелодия от забравен сън, която никой освен теб не може да чуе.

Куон Кисараги е другото "тайнствено момиче" в сериала. Теоретично сестра на доктор, работещ за TERRA, на практика почти никой не знае каква е тя и какво точно знае за Мю. Куон често говори с гатанки и стихотворения, в които прозира доста по-дълбоко познание, отколкото предполага позицията ѝ на цивилен. Тя нарича Аято със странното название Олин, а освен това Долемите и Зефон по някакъв начин реагират на присъствието ѝ. Каква е обаче ролята ѝ в анимето, ще разберете сами към края.

В **RahXephon** има още много герои, всеки от които е посвоему важен и има ценно участие в сюжета, дори да е само за изграждането на атмосферата. Но мястото ми, уви, не е безкрайно.

RahXephon и мърчъндайза:

Това е списък с по-ценните **RX** стоки:

– Оригиналните DVD-та, пуснати от *ADV Films* (www.advfilms.co.uk). Чудесни издания с перфектно качество на звук и картина, както и с доста прилични екстри, но уви – седем на брой, осем, ако броим филма. Освен това страхотното издание на **Pluralitas Concentio** с артбокса за целия сериал, което можете да видите на нърд-снимката ми, се намира само в Америка.

– **The RahXephon Bible** е задължителен гайд за феновете на сериала. Покрива действието от първи до шестнадесети епизод, дава доста обяснения на по-неясните моменти, има профили на героите и е пълна с дребни гийки-нещица, над които истинският маниак да се праз... радва.

– **RahXephon Official Illustration Collection**. Официалният артбук на сериала е може би един от най-качествените албуми в жанра. Великолепен цветен арт, както и малко скици, с единствената забележка, че няколко от илюстрациите леко спойлят, ако не си изгледал **RahXephon** до края. Уви, на японски е (макар че текстът е доста малко) и трябва да се импортва, което е трудно, но не и невъзможно.

– Новелите. Общо пет на брой са и представляват преразказ на анимето. Разкриват доста от мислите и чувствата на героите по време на събитията от сериала. Ценни са, но чак след като изгледате **RahXephon**. Издадени са и три тома манга, но тя не струва и има малко общо с анимето, дори в сюжетно отношение.

– Трите оригинални саундтрака. Навсякъде другаде не бих написал това, но за този сериал притежаването им е задължително.

Ето колко е опасно да си маниак. А колекцията дори не е пълна...

Този сериал обаче не би бил нищо без своята **музика**. По-голямата част от атмосферата на анимето е стаена в неговия великолепен саундтрак (или по-точно – в *трите* му великолепни саундтрака). Ичико Хашимото (виж карето) е сътворила гениален микс между модерна музика, сюреалистичен джаз, меланхолични и атмосферни парчета, и динамичен екшън. Няма настроение, състояние или ситуация в **RahXephon**, които да не са покрити съвършено.

Към днешна дата опънингът на анимето все още си остава на неоспоримо първо място в личната ми класация. Напрегнат копнеж и тъга, непримиримост и надежда, всичко това и още толкова много, се съдържа в песента на Йоко Кано, изпята от J-pop певицата Маая Сакамото, че за мен дори мисълта за сравнение с други опънинги е нелепа.

Озвучаването също е чудесно, като композиторката Ичико Хашимото озвучава Мая Камина – майката на Аято, а Маая Сакамото е гласът на Мишима Реика. И двете се справят страхотно с ролите си, а останалата част от каста не им отстъпва и няма *един* глас, дори, който да дразни с нещо.

Анимето е пропито с музика и звуци на всички нива. Досега не съм виждал заглавие, където музиката да е толкова важна за историята и атмосферата. Долемите (за тях ще пиша и по-надолу, в частта за анимацията) са един от най-необикновените елементи в сериала. Техните неземни арии, които не секват, докато те сеят разруха около себе си, повече от всичко друго в **RahXephon**, показват колко различни са Мю от хората, макар и външно разликата да е само в синята им кръв. А усещането, което създава тридесетметрова модернистична скулптора с женско лице, която пее и унищожава цели градове за секунди, е наистина смазващо.

Но музиката в **Зефон** не се изчерпва само с ариите на Долемите. Самият РаЗефон е дълбоко и изначално свързан с пеенето, както и всичко, имащо нещо общо с Мю. Още в самото начало на сериала се появява концепцията за "настройване" на света като музикален инструмент, а – както вече споменах - Куон нарича Аято не пилот, а Олин – "инструменталист".

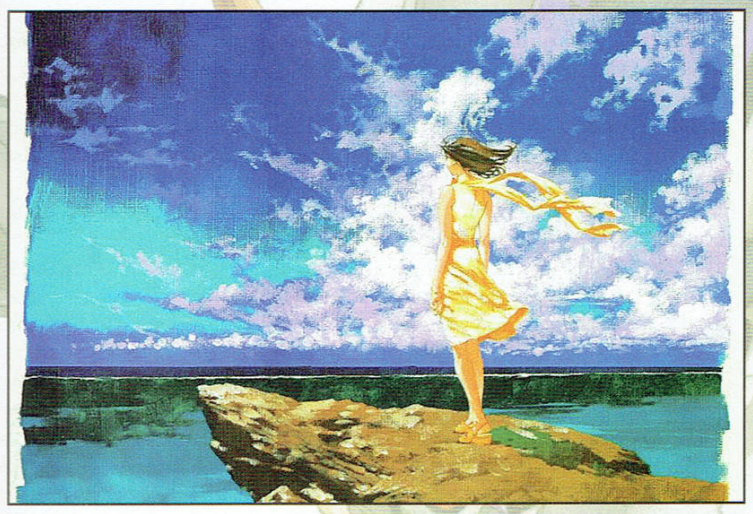
Анимацията на анимето е на типичното за *BONES* върхово ниво. Керъктър дизайнът не блести с нещо невероятно, но героите са живи, изразителни и красиво нарисувани, така че тук повече не може да се иска. Като цяло визията на **RahXephon** е в ярки цветове, изпълнена с движение и живот. "Операторството" е на мно-

RahXephon и музиката:

Ичико Хашимото е родена през 1952 г. и се занимава активно с творчество. Тя е едновременно композитор, изпълнител на голяма част от музиката си и режисьорът на **RahXephon**, Ютака Изубучи, е неин дългогодишен фен. Според собствените му думи никой друг не би могъл да предаде всички отсенки и нюанси на анимето, а Ичико Хашимото е известна със способността си да пише *всякаква* музика. Въпреки че това е едва третото заглавие, над което работи, тя има богат опит с авторски композиции и е издала няколко албума.

За *Йоко Кано* вече писах в статията за **Cowboy Bebop**, но нека видим коя е *Маая Сакамото*. Певица и актриса, тя е изпяла опънинг-песните на много известни заглавия, сред които **Cardkaptor Sakura**, **RahXephon**, **The Vision of Escaflowne**, **Tsubasa Chronicle** и **Wolf's Rain**. Освен това има огромно количество солови албуми и е изключително популярна в Япония. Като сею участва в двойно повече известни анимета, напр. **.hack://Project** (различни роли в отделните заглавия), **Cowboy Bebop**, **The Vision of Escaflowne**, **Final Fantasy VII: Advent Children**, **Fullmetal Alchemist**, **Ghost in the Shell**, **Mobile Suit Gundam Seed Destiny**, **Ouran High School Host Club**, **Rahxephon**, **Wolf's Rain** и още къде ли не. До неотдавна Йоко Кано пишеше музиката за соловите изяви на певицата, но после двете се разделиха. Доколко това е правилно решение, следва да се разбере.

Коор – Euphoria. Това AMV присъства и в двд-то към един от предните броеве, но беше немислимо да не го включа тук. Странно, но първият ми сблъсък с него бе също толкова уникален, колкото и този със самия **RahXephon**, защото, за разлика от всички останали AMV-та по темата, това ме плени на мига. Музиката на Frou-Frou и подборът на кадрите, направен от Коор, е толкова съвършено отражение на истинската душа на сериала, че и до ден днешен не мога да приема, че е възможно да има по-качествено AMV. Виж го, независимо преди или след гледането на сериала, и ще разбереш за какво говоря. Не случайно текстът в началото на статията е от тази песен, а не от самото аниме.



го високо ниво. В сериала има няколко "арт"-сцени, които просто ми скриват шапката при всяко гледане. Неща като статични кадри, в които героите са на едно място в един миг, а в следващия, все така неподвижни – на друго, но без и за миг да престанат да се гледат мълчаливо... Положения на "камерата", които биха превърнали един игрален филм от типично конвейрен продукт в режисьорски и операторски шедьовър.

Долемите са един от големите козове на анимето. Толкова далеч от типичните за super-robot жанра "лоши роботи", че сравнението с други сериали е напълно неуместно. Органични конструкции, често нехуманоидни и без крайници, но неизменно с красиви женски лица, едновременно произведения на изкуството, аватари на Мю в нашия свят, без които те не са способни да дойдат тук физически, и оръжия за масово унищожение. Вече писах за ариите им, но движенията и артистичните начини да сеят смърт и разруха ще оставя да видите лично.

В кратце, това е аниме, за което мненията варират. Много хора го набеждават за "поредния **Eva**-клонинг", други – като мен – се кълнат в него. Истината е, че ако си малко по-отнесена натура, ако не си фанатик на тема реализъм и търсиш уникална атмосфера и дълбочината на сюжета, **RahXephon** е точно за теб. Богата и красива история, изпълнена с драма, екшън, любов, омраза и може би малко лудост, с прекрасни персонажи, великолепна меланхолична атмосфера, един от най-страхотните саундтраци в аниме-индустрията и чудесна анимация... Повтарям се, знам. Трудно е да предадеш достатъчно разнообразно собствените си, бушуващи емоции.

И за финал. Ако тази статия ти е повлияла, ако смяташ, че има шанс сериалът да ти хареса, забрави на мига *всичко*, което прочете тук. То не е истина. Аз съм болен фенбой и за мен японската анимация се дели на **RahXephon** и всичко останало. Очакваш ли да видиш онова, което съм написал горе, шансът да го откриеш е точно нула и разочарованието е гарантирано. Абстрахирай се от хайпа ми и гледай без предварителна нагласа. Защото е факт, че съм вманиачен, но... нали нещо в анимето ме е накарало да стана такъв? Отърси се от големите очаквания и кой знае, може **RahXephon** да ти покаже онова, което показа на мен...

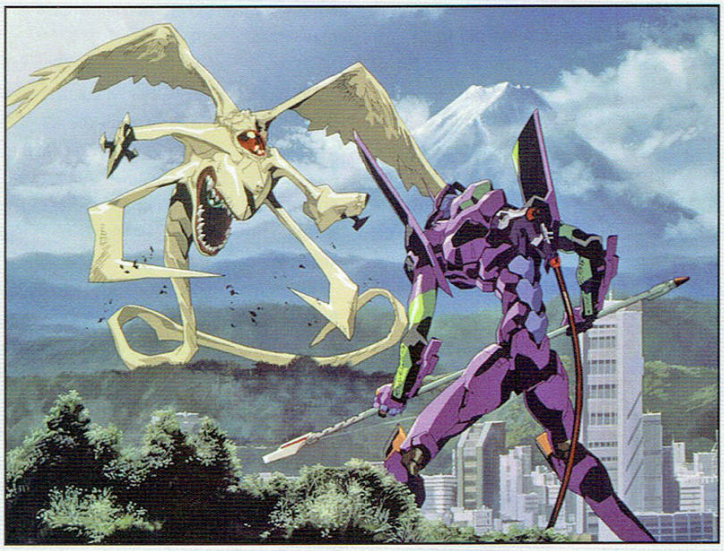
Оценка: 10/10

RahXephon the Movie – Pluralitas Concentio

Филмът по **RahXephon** всъщност е рикап на сериала с алтернативни елементи и различен финал. Сам по себе си той почти няма стойност и дори на мен, като дай-хард фен, не ми се струва особено добър. Истината обаче е, че той обяснява доста неща, останали неясни при гледане на сериала. Единственият му дефект в това отношение идва от алтернативността му. Неизменно ще си зададеш въпроса: "Добре де, сега ми е ясно, но дали това важи и за реалността на сериала?". Въпреки това препоръчвам да се види, но *задължително* след като сте изгледали оригиналния **RahXephon**.

RahXephon и Neon Genesis Evangelion

Съвсем умишлено се постарах да държа тази част настрана от основната статия. За **Eva** ще пиша скоро, може би дори в следващия брой. Истината е, че както и да си кривя душата, този сериал наистина е велик и *наистина* има твърде много общо с **RahXephon** като сюжетна рамка. А също така е и *наистина* с 4-5 години по-стар, което автоматически би трябвало да запрати **Зефон** в кофата с "клонингите". За мен обаче това не е така. Няма да се изхвърлям със сравнения по отношение на качеството на двете заглавия, мисля, че тази статия достатъчно ясно показва какво мисля по темата. Защо обаче смятам, че **RahXephon** *не е* просто клонинг на **Ева**? Защото докато в по-старото аниме всичко, включително и не особено развитият сюжет, е подчинено на психологията и реализма на персонажите, на дълбочината на проблемите и нездравите им отношения, в **Xephon** фокусът е тотално различен – върху атмосферата и сюжета. Или за да обобщя – психология VS емоция. Има ли смисъл да се сравняват подобни несравними стойности? Съгласен съм – няма.



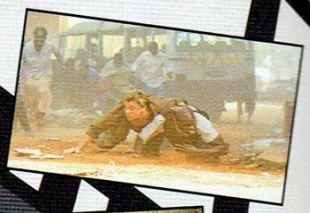
Upcomming Movies

Рубриката води:
Snake

300
Смазващ визуално исторически екшън за битката при Термопилите, напомнящ с атмосферата си за любимия на цял един народ **God of War**. От Зак Шнайдер, режисьорът на римейкнатия **Dawn of the Dead**, който единодушно определяме като най-добрия зомби флик от класическата, черно-бяла "нощ" насам. С музиката на **Nine Inch Nails**. По графичния роман на Франк "Sin City" Милър.
Ох, ама моля ти се, вземи си една салфетка! Недей така – направо върху списанието.

Perfume: The Story of a Murderer
След възкресяването на **The Fountain**, още един сериозно чакан от нас филмов проект, който считахме за безвъзвратно погребан, получава своя втори шанс. След последователния отказ на Ридли Скот и Тим Бъртън да режисират, екранизацията по романа на Патрик Зюскинд се завърна при корените си. И беше заснета от немското кино светило Том Тиквер, за да се превърне в най-скъпия германски филм, правен някога. При все закономерния скептицизъм на Зюскинд относно филмируемостта на произведението му (самият той дълги години е отказвал да продаде правата, за да "си спести срама"), отзвивите за **Perfume** за момента са повече от положителни. Като гледаме трейлъра, май наистина се е получило.

The Messengers
Филмът вдигна малко шум около себе си поради доста странната си рекламна кампания (трейлърът можеше да бъде гледан на официалния сайт само в нощните часове), но в крайна сметка се оказа, че стоенето до късно е било напълно излишно. Лоши ефекти, лоши актьори и лошо преписване от **The Others**, **The Ring** и **The Grudge**, ама минус страшното. Признаваме, че сивкавото демонично хлапе, което лазеше из къщата, беше много сладко, но нещо ни подсказва, че не е била точно това идеята...



Blood Diamond
Угнетени негри, разбити семейства, кървави диаманти (не че са в цикъл или нещо, просто угнетените негри, като ги копаят, страдат и мрат, 'щото работят в лоши условия и белите ги тормозят) и Лео ДиКаприо, търчащ през сюжета с пушка в ръката и напрегнато изражение, намекващо, че е само на крачка от особено зловещо насиране, защото си е лапнал разхлабителното без да помисли за липсата на тоалетна в радиус от две левги.

Bug
Петима актьори, клаустрофобичен интериор, параноя, насилие, секс, наркотици. Лудост, плъзнала се по острието на бръснач, който само след миг ще се забие в нечия плът, откъдето да изреже въображаеми буболечки. Уилям Фридкин, създал класиката **Екзорсистът** (и маса глупости след това, но нека да ги забравим за момент), се завръща с най-очаквания хорър на 2006 година. Какво повече!?

Tideland
След провала на екстравагантното му фентъзи **Братя Грим**, Тери Гилъм се опитва да измие срама с лента в много по-негов стил. След смъртта на майка й, вследствие на свръхдоза и упоритите наркотични опити на баща й да си причини нещо подобно, малката Джелиза Роуз започва да живее в свой собствен, извратен и зловещ въображаем свят. Зрителите, присъствали на първите прожекции, са напускали масово салоните отвратени, ужасени и объркани от видяното. Вярваме непоклатимо в таланта на Гилъм да окове лудостта в двадесет и четири кадрова клетка и да ни я поднесе в най-трудносмилаемия възможен вид. Че **Tideland** не е филм, за всеки е ясно. Дали е филм за нас, ще ти споделим, когато (и ако) някой го внесе на роден екран.

Deja vu
Тони Скот и Дензъл Уошингтън са се захванали с нещо, което съмнително много ми напомня за интелектуална арт-трактовка на идеята от **Терминаторите** – мъж се връща в миналото, за да спаси живота на някаква особено важна за човешката история жена. Идеята е, че феноменът "дежа ву" всъщност се дължи на факта, че разни правителствени изверги редовно си играят с времевия поток в името на конспирации от сорта на гореописаната. Звучи тъпо, но тук изглежда стилно, тъй че давай Тони, с теб сме.

Eragon
На фона на дебютанта Едуард Спилърс, Хари Потър започва да ни се струва шокиращо мъжествен, така че гледай трейлъра на **Eragon** на свой собствен риск. В добавка към гейската осанка на малолетния протагонист ще имаш съмнителната чест да се насладиш на дракони, магьосници, масовки с разни зловещи изчадия и евтини ефекти на килограм. За основа на цялата помийка е послужил един от най-лошите фентъзи романи от последната декада. Нямаме търпение просто. А чий го дирят Джеръми Айрънс, Робърт Карлайл и Джон Малкович в тази история, могат да ти

7 Змии на борда [Snakes on a Plane]

Жанр: змиевъдно би-мууви
С участието на: Самюъл Джаксън, Джулиана Маргуляс, Нейтън Филипс
Режисьор: Дейвид Ар Елис (*Последен изход 2*)
Сценаристи: Джон Хефернан и Себастиан Гътиерез
Официална страница: http://www.snakesonaplanemovie.com/

Искам да си представиш ясно следната картинка (ако въображението ти е неспособно да придаде обем на думите ми, удари три големи мастики и след това продължи да четеш; готов ли си? отпусни мисълта си, затваряме скобите): Сговорна дружина с вид като да повдига често планина (от чаши), в лицето на ИВОками Коралски, Антон «Банското» Дуумишков, Георги МеДинчев, Тошомир ЕбахтиЧалгатаИмамВКолата, Симеон ЧешмеДжейСиДентънДжиев и моята пресветла личност се отправят с леко залитаща крачка към киносалона. Въоръжени са с бутилка ром, бутилка водка, една незнайно как промъкнала се кола-лайт и две кутии пуканки, за мезе. В следващите час и нещо се случват общо-взето следните неща: Едни мафиоти убиват някакъв тъпак, едно хлапе ги уитнесва и попада под крилото на елитен фебереец, който трябва да го заведе невредим до на-майнатаси, за да свидетелства. Лют разпоредител се кара на Корала, задето си е качил краката на предната седалка. Уитнеса го качват на един самолет, който лошите мафиоти са натъпкали с разнокалибрени змии с ясната идея да убият наш'то момче по особено иновативен начин. Бакалов се хваща на бас с Дишков, че "таа стюардеса, бате, е оная рунтавата сестра от Спешното" на едно голямо уиски; в последствие Дишков му поръчва уискито насред такава необуздана серия от разнородни коктейли, че Бакалов почти умира, за разлика от уитнеса, дееба и издръжливото копеленце. Змиите налазват целия самолет. Половината пътници колабират по особено виолентен начин, оцелелите коментират разнороден тип гейминг хардуеър. Нашата дружина скача на крака на през пет минути, за да ръкопляска бурно на по-ключовите моменти, пък и за да можем да се гледаме в очите, докато си казваме наздраве. На задния ред им е някакво тегаво. Елитният фебереец избива де що има змия на борда и спасява уитнеса. Ние отиваме да си допием.

8 От другата страна [The Departed]

Жанр: от ония престъпните драми, на Скорсезе
С участието на: Леонардо ДиКаприо, Джак Никълсън, Мат Деймън, Марк Уолберг, Мартин Шийн, Рей Уинстоун
Режисьор: Мартин Скорсезе (Разяреният бик, Добри момчета, Казино, Нос страх, Авиаторът)
Сценаристи: Уилям Мойнъхан (*Царството небесно*), по сценарият на Сю Фаи Мак и Феликс Чон
Официална страница: http://www.wtcmovie.com/

В необяснимата си упоритост да снима филми с Леонардо ДиКаприо, големият Мартин Скорсезе най-сетне достигна до желания резултат. Да вкара противното титаникско гейче в роля, която се връзва по прекрасен начин с повърхностния му актинг и в крайна сметка да изгради достоверен персонаж, около който да се завърти добър филм. Доста добър, при това. Сценарият римейква хонкконгската *Жега – Infernal Afairs* (който е доста по-силен, прочее, така че ако не си го гледал, не виждам какво чакаш). От едната страна на барикадата стоят Франк Костело, непоклатим гангстерски бос от старата школа (Никълсън), неговото, отгледано като син, лично полицайче, което му помага да бъде винаги крачка пред закона (Деймън), а от другата – двойка класни куки от старата школа (Шийн и Уолберг), които внедряват младо и неориентирано ченгенце, току-що завършило академията (ДиКаприо), под прикритие в бандата на непоклатимия гангстерски бос, когото биха искали да клатят с видимо удоволствие. В резултат получаваш чудовищна роля на Никълсън (откриващите сцени със силуетът му следва да влязат директно в кино-учебниците, без приемен изпит), напрежение, което можеш да режеш с нож (или – както предпочита Скорсезе – с оттмерени автоматични откоси) и страхотна атмосфера, която елегантно размива белязаната от бялото прожекционно платно граница между теб и филма. За съжаление получаваш и един нелогичен, поизсмукан от пръстите финал. Чийто грях, шокиращо, не е, че разплита всички обтегнати сюжетни линии в обичайното захаросано кълбо от топлина, приятелство и любов, а че е толкова хаотичен и нарушаващ бясното темпо на филма, че смъртта и тъгата, белязали последните кадри, така и не успяват да те докоснат.

Всъщност, понеже по-горе споменах *Жега*, пък макар и индиректно – основният проблем на *От другата страна* е почти пълната липса на емоции. Там, където класическият епос на Ман беше топъл и човешки, амалгама от чувства, която те правеше съпричастен с практически всичките си герои, актуалният епос на Скорсезе не е нищо повече от хладна и пресметлива игра на шах между сценарист и зрител, в която героите са просто безлични фигури, носещи послания, а не персоналност. А когато положиш на везните Насилието и Напрежението срещу Сълзите в *От другата страна*, чинийката с кървавицата хлътва абсолютно необезпокоявано надолу. Което – ако търсиш нещо, различно от мощен адреналинов прилив и учебник по стилен филммейкинг – всъщност е доста кофти.

Заветът [The Covenant]

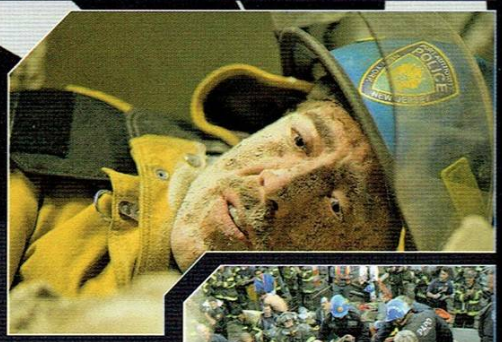
Жанр: мистично би-мууви
С участието на: четири метросексуални вещерчета и две-три моми за цвят
Режисьор: Рени Харлин (*Умирай трудно 2, Дълга целувка за лека нощ, Синята бездна, Заклинателят: Началото*)
Сценарист: Джей Ес Кардоун (доста говна е изскрийнрайтвал, ако това питаш)
Официална страница: http://www.sonypictures.com/movies/thecovenant/

Убавото на тъпите филми, които са замислени, направени и рекламирани с идеята, че са тъпи, е че просто няма как да се разочароваш, подведен от очакванията си. Да, *Заветът* е отчайващо тъп. Но чест му прави, че в нито един момент не се е опитал да те излъже, че ще бъде нещо друго.

Четири добри хлапета с магически дарби се сблъскват с пето, лошо хлапе с магически дарби насред някакъв колеж и след има-няма час и половина мерене на магии го убиват. В основата на завета от заглавието е залегнала някаква стара вещерска история, която, честно казано, и сценаристът не е схванал особено добре и затова се е опитал да ограничи сюжетния диапазон до равни количества полуголи сцени с млади момчета и момичета (демокрация трябва да има), магически дуели с различна степен на СиДжи интензивност, щипка веселяшки в клишираността си хорър и не повече от пет шест диалога с повече от десетина реплики, в повечето от които някой тийн-вещер обяснява на друг тийн-вещер, че ей ся ще си извади едрата и рунтава магическа пръчка и такъв ще му го набие, че ще му изближе мана от ушите. Ако не подхождаш с някакви сериозни очаквания, а честно казано при вида на трейлъра, рекламните материали, че и написаното в това ревю, просто не виждам откъде точно ще успееш да извадиш такива, имаш сериозен шанс да се позабавляваш. Филмчето е приятно заснето (на режисьорското столче е някогашното екшън светило Рени Харлин), има няколко нелоши екшън сцени (една от които е едно особено забавно замерване със селскостопански сечива в една плевня; не питай), а актьорите са толкова умилително некадърни, че могат дори да ти станат симпатични. Ако го дават някъде на цена от три лева за четирима души с включени в цената пуканки, бира и свирка зад киното след прожекцията, изобщо не се колебай.

Световният търговски център [World Trade Center]

Жанр: клаустрофобично-патриотична драма
С участието на: Никълъс Кейдж, Майкъл Пеня, Мария Бело, Стивън Дорф
Режисьор: Оливър Стоун (*Взвод, Родени убийци, JFK, Всяка една неделя, Обратен завой, Александър*)
Сценарист: Андреа Берлоф (дебют)
Официална страница: http://www.wtcmovie.com/



Когато повече от 2700 души загубят живота си в зверска трагедия, е добре да млъкнеш за момент с конспираторските си теории относно грозната машинация на правителството на САЩ, избило собствените си хора, за да разтвори широки възможности за военни саморазправи, и да се заслушаш в последните удари на хиляди умиращи сърца. Сърца на хора, не по-различни от теб и мен. В този ред на мисли, чест прави на Оливър Стоун, че наместо да изгради сюжета си върху майкълмооровска, анти-Буш документалистика, го съсредоточава именно върху трагедията на обикновения човек, смазан безсърдечно, между зъбците на политическите машинации. В случая смазаните (буквално, под сриналите се небостъргачи) са нюйоркските ченгета Маклоклин (Кейдж) и Химено (Пеня), които – в общи линии – прекарват екранното си време сред отломките, говорейки си за живота, на прага на смъртта.

Неприятният момент е, че подходът към филма може и да прави чест на Стоун, ама за съжаление не прави въпросния филм добър. При все че идеята е била доста прилична – *Световният търговски център* да бъде камерна, човешка лента, а не надъхващ патриотичен епос (шокиращо са спестили дори очаквания мегаломански СиДжиАй с кадансово разбиващите се в кулите самолети), реализацията ѝ е повърхностна и скучна. В опита си да балансира между документалния подход към събитията и класическите, дизастър-фликови похвати за представяне на хорските драми, Оливър Стоун просто се е подхлъзнал, пропадайки в бездната на един посредствен, претенциозен и неуспял да намери себе си филм. На всичко това се лепва и един шокиращо приповдигащ духа хепи енд, в който нашите момчета ги спасяват, а епичната фонова музика щастливо заличава горепоменатите 2700+ жертви, превръщайки *Световният търговски център* в поредната дизастър чекия. Която този път дори американците не успяха да харесат, защото тематиката им е болезнена.

Стоуни, мама, ти ли беше оня гениален режисьор, в който се кълняхме навремето, или аз нещо се бъркам?

Борат: Културен обмен с Америка за напредък на великия братски казахстански народ [Borat: Cultural Learnings of America for Make Benefit Glorious Nation of Kazakhstan]

Жанр: култ
С участието на: Саша Барон Коен, Кен Дейвитиан и разни реални хора
Режисьор: Лари Чарлз (*Masked and Anonymous*) **Сценарист:** Андреа Берлоф (дебют)
Сценаристи: Саша Барон Коен и Антъни Хайнс
Официална страница: http://www.boratmovie.com/

Борат – една от трите екранни самоличности на фаворитния ни психопатичен комик Саша Барон Коен – е абсолютен културологичен феномен. Във времената на плаха и мазна политическа коректност, този пич е истински бастион на крайния, откровено просташки хумор, който прекарва педантично под ножа раси, религии, идеали и морални ценности с видимо удоволствие. Лансирайки продукти, които могат да те омаломощят от смях, но и грубо да те обидят с нещо в цялата си пъстра амалгама от шегички, да те накарат да се задавиш със собствения си смях над гаврата с *другите*, защото Коен е успял да се изгаври и с *теб*. Отвратилият ме гол кеч от **Борат** е светъл пример за това. И за да има справедливост, големият Саша се гаври и със собствените си идеали и разбирания (след като изгледаш филма си спомни, че човекът е евреин, примерно). Няма такъв идиот.

Ако не си запознат с шоуто (пълнометражният **Борат** всъщност представлява навързани в дебилна история десетина скеча) – Коен се представя за казахстански репортер, който говори с нищо неподозиращи нормални хора и се ебава по безобразен начин с тях. Или – както е в случая с тексаския реднек-патриот и евангелистите – просто оставя хората да се ебават сами със себе си, документирайки малоумието им.

А ако във филма има нещо, оставящо неприятно впечатление и сваляйки го едно ниво под най-добрите моменти от телевизионното шоу, това са режисираните моменти, вкарани в името на сюжета и контрастиращи неприятно с документалния дух на лентата. Което обаче по никой начин не пречи на **Културния обмен...** да ти вкара повече смях, отколкото можеш да понесеш за час и половина. Така че – изобщо не се колебай

Дженкуй!

Павирани пътища пленяха тревата. Каменни стени пленяха вятъра. Стоманена печка плени огъня. А ний, в плен на делото на ръцете си, забравихме, че някога сме били свободни."

Неизвестен автор

Gamer's Workshop 18, април 2000. БРУТАЛЕН брой, приятели. Точно като горния цитат от хрониките на **Thief 2.** *Със сигурност това издание влиза в топ 10 на най-добрите ни броеве изобщо и ще бъде запомнен с уникалната атмосфера, която струи от него. Ако трябва да го определя с една дума, то бих се спрял на "вдъхновяващ". Приятно четене.*

Редакцион, Freeman

Един древен мъдрец, за чието име, както обикновено, не се сещам, беше казал: "Ако искаш да отслабиш врага си, хвали го!" Така че не се чувствайте неудобно и да ни хвалите. Моля ви! Имаме отчайваща нужда да отслабнем. Вече като тръгнем из центъра и около НДК пенсионерите си изпокриват кантарчетата. Малко неудобно е някак!

...

Статията продължава с отговор на писмо на свещеник, който твърди, че е притеснен от наличието на твърде много насилие, сатанизъм и порнография в GW. Ето и част от отговора:

"Ние сме атеисти. Отказваме да приемем съществуването на Господ и по същата тази причина отхвърляме и Дявола. Религията е догма. И като всяка догма оковава духа и свободата на човека. Лишава го от правото сам да определи моралните си категории и натрапва със силата на заплахата своите такива. Но също толкова категорично, колкото отхвърляме религията, признаваме съществуването на добро и зло. И знаем как да направим разликата, защото сърцата ни имат грижата за това.

И нямаме нужда от Бог, за да изкрещим: Не убивай! Не кради! Нямаме нужда и от други идоли, в това число и от Сатаната, чумата да го тръшне таман!

Хм, темата за прелюбодействието ще я пропусна...

Мисля, че в списанието няма нищо, от което да се срамуваме. То не насажда идеи за насилие или порнография. Ние пишем за една изкуствена, виртуална действителност, в която човек се потапя, забавлява се, изразходва емоции и която накрая напуска, за да се върне в реалността, подчинявайки се на законите ѝ. Това, че си разстрелвал и разкъсвал разни пиксели из екрана, не те прави патологичен сериен убиец. Ако има човек, който до такава степен да превърти, че да пренесе насилието в живота, то ние не бихме могли да го спасим, дори и ако през ред нижехме цитати от Новия или Стария Завет."

Тестът на Gamers' Workshop. Тема: "Пригодност за оцеляване в света на компютърните игри"

1. Намирате се в тъмна гора. Необикновено студено е. Вятърът плете зловещи трели в хралупите на дърветата. В сумрака проблясват две червени очи. В палтото си държите любимия си пистолет с лазерно насочване, подарък от баба ви, а в джоба ви се въргаля морков. Какво правите?

А) Вадите пистолета и гледате точката да попадне между двете очи на гадината (защото това несъмнено е върколак). Стреляте два пъти – първият път с обикновен куршум, а ако нещото изреве, със сребърен.

Б) Сещате се, че зайците при баба ви имат такива красиви очи и тръгвате с приготвен в ръката морков. Така де, ако го хареса, миличкото същество сигурно ще ви даде да го погалите и да му помачкате ушите.

Г) Изкрещявате: "Умри, извънземен негодяй!", отхапвате върха на моркова, броите до три и го хвърляте. Морковът се оказва замаскирана ултрамодерна граната.

3. Виетнам. Проливният дъжд ви кара да си мислите, че този ден Господ е решил да подобри рекорда, поставен по време на Потопа. Към вас се приближава тичащ мъж, който държи пушка в ръцете си. Вие:

А) Стреляте, докато мъжът не замяза на швейцарско сирене. Въпроси можете да зададете и по-късно.

Б) Разпознавате вашия съученик Гошо, хвърляте автомата и тръгвате към него с братска прегръдка. Искате да му разкажете за толкова много неща!

5. Времето на решителната битка е дошло. Вашите части са на хълм и имат добра позиция. Врагът обаче е по-многоброен от очакваното. Вие:

А) Прикотквате силите на противника малко по малко. Надявате се ограниченият изкуствен интелект да не загрее клопката.

Б) Тръгвате към строените вражески редици с развят бял флаг. Естествено сте сам и невъоръжен. Добрата дипломация изисква да покажете доверие към партньора.

В) Отменяте смъртното наказание за дезертьорство, вземате първия войник от строя и го правите генерал, разжалвате се до обикновен пешак и дезертирате колкото се може по-бързо.

Ако имате три или повече отговора Б:
Вие сте олигофрен. Дори и да доживеете до почтената за вас 18 годишна възраст, това ще се дължи на супер щастливо стечение на обстоятелствата. Чувството ви за самосъхранение е умряло от срам като е видяло с кого си има работа. Опасен сте както за себе си, така и за хората около вас.

Thief 2: The Metal Age, ревю, Snake

Винаги съм свързвал чувствата с обвързването, а това са две неща, които застават на пътя на парите ми. За съжаление не всички са така отдадени на работата си като мен.

Из откровенията на Гарет

И рече Пазителям: "Страхувайте се от зората на Металната Епоха." Пророчествата вече се сбъдваха, разкъсвайки пътта на реалността, а през раните бавно започваше да се стича лепкавата черна кръв на Хаоса. И Смъртта бавно размахваше косата си, разчиствайки пътя на новата епоха, епохата, в която стоманеният отблясък заменяше искрящата утринна роса, в която течен огън плисваше на мястото на бистрите ручеи, в която безстрастната фотоклетка изместваше любопитната искрица в човешките очи.
Тъй рече Пазителят, докато силуетът на мъжа, наречен Гарет, потъваше в нощните сенки. И нямаше в гласа му нито мъка, нито печал. Защото знаеше Пазителят, че съдбата на света е в сигурни ръце. Ръцете на убиец и крадец. Самият грях щеше да се възправи в защита на светостта.
Само че още не го знаеше.

...
Подзаглавието на **Thief 2** е **Металната епоха**, но спокойно можете да приемете, че то е "Изпълнените обещания". Да караме поред. Графиката е размазваща. Късове пъстроцветна красота, борещи се с пълзящия мрак. Животът на Гарет продължава да протича под булото на нощта, милостиво скриваща белезите по лицето и в душата му, но дори и тук се е прокраднал лъч лъжовна надежда, дошъл от бледата луна, над която препускат кервани от черни облаци.

Удари горещо желязо и ще изтръгнеш от него искри. Удари човек и ще изтръгнеш от него ярост. За да придадеш форма на човек или желязо, трябва да удряш силно.

Из събраните проповеди на Карас.

Soldier of Fortune, ревю, Freeman

Има няколко простички правила, на които се крепи ценностната ми система:
Гаджето трябва да е готино, желателно е бельото й да е черно, а сексът да е с чувство; Джинът трябва да е "фис", хубаво е тоникът да е "Kinley", а питието да е поднесено студено и с резенче лимон; Криминалето да е класическо тъжно, черно, философско, силно и авторът да е Чандлър; Колата трябва да е бърза и мощна, ако може и да е моя, марката е без значение, стига да съм единствен; Музиката трябва да е рок, препоръчително е да е метъл, а саундтракът да е много "dark" и много "heavy"; Закуската обаче, трябва да е лека, тази, която ми я носи в леглото, също, а часът да е следобеден...
ИГРАТА трябва да е екшън! Екшънът да е 3D Shooter! А 3D Shooter-ът да е брутален!!!
Да! Грозен! Див! Свирепо! Безкомпромисен! Злобен!... Трябва да те прави звяр!!! Да изгори кръвта в жилите ти и в тях да потече огън. И бялото на очите ти да се налее с кръв. И устата да крещят в необуздания, адреналинов триумф на умопомрачението. Да си в плен на бесовете. Да станеш слуга на Смъртта...
Докосват ли думите ми някакъв демон във вас? Разцъфва ли в душата ви Нуждата и Жаждата? Засърбяват ли ви ръцете, можете ли да почувствате силата на емоцията, която ме владее докато пиша?
Целта на цялата тази словесна епопея бе да очертае границите на разбирането ми за екшъна като понятие. Че добрият екшън е като живота – без средни положения, без уговорки и компромиси, директен, цялостен, сбит и груб, имунен към чувствата и желанията. Безпощаден. В него не е нужно да има справедливост. И в живота няма! Не е нужно смирение. И в живота не е нужно! В него любовта няма място, освен като най-силния генератор на омраза и ярост. В добрия екшън цялата вселена е смачкана, пресована и натикана в един-единствен човек. Екшън-героят!

Agartha, превю, Groove

Предполагам, че това заглавие е неизвестно на по-голямата част от вас. И толкова по-добре. Ако имах възможността да грабна машината на времето и да се озова в сюблимния момент, когато група шведи след прекалено много "Финландия" са решили да направят тази игра, тя изобщо нямаше да съществува. Защото е прекрасен пример какви могат да бъдат страничните ефекти от алкохола. По всичко личи, че онази нощ той се е свързал по много странен начин с ендорфина, произвеждан от нечии скандинавски мозъци, и получената комбинация се е оказала нещо като катализатор на олигофренията във всеки един човек.

The New Beginning

Текст: **Koralsky & Snake**

Има мигове, в които танцуващите върху игралната маса на света Съдбовни зарове се спират в променящи реалните комбинации.

Има мигове, в които обявеният (отново) за мъртъв феникс се възражда от пепелта на старото си Аз, по-силен от всякога.

Има мигове, в които основополагащата дилема ези или тура, черно или бяло, добро или зло, бива подло измамена от стоварващата се върху ръба си монета.

Мигове като настоящия...

Истината. Онази голата, нали я помниш?

Истината – а ние, в цялата си греховност, имаме навика да казваме именно *истината* – е, че бързият поглед върху отминалите година-две от житейския път на любимото ни издание трудно може да се спре върху нещо особено позитивно. В екипа имаше текучество, в управлението – хаос, в изникващите концепции за това как точно следва да изглежда списанието – пълна непоследователност. Доста стари фенове се отдръпнаха, а новите не бяха толкова много, колкото ни се искаше. В крайна сметка през октомври 2006 година **Gamers' Workshop** беше изправен на прага на поредния си – този път окончателен – фалит. В отчаян опит да запазим поне нещо от искрата на отминалото време и да продължим да творим заедно – знам, че не сме особено скромни, но не можеш да отречеш, че сме страхотен екип – започнахме работа върху грандиозен интернет портал, благодарение на който да пренесем изданието в онлайн вариант. Всъщност причината настоящият брой да се забави толкова непростимо се коренеше във факта, че водихме кървави преговори относно това дали той да излезе *изобщо*. За да можем поне да си кажем довиждане от хартиеното издание и да те поканим да отвориш някъде по Коледа www.games.bg, за да видиш чудесата, които сме постигнали.

В хода на същите тези кървави преговори, докато съдбата на *идеята* **Gamers' Workshop** висеше на неприятно разцъфтял косъм, старите ни другари и автори Драгомир "**Duffer**" Дончев и Диян "**freeman**" Димитров напуснаха екипа. Всеки по свои причини, които не считаме за редно да дискутираме тук.

И когато битката изглеждаше загубена... **Gamers' Workshop** се възроди. Няма да споделяме с теб подмолните си игрички и хитри стратегии, които използвахме, просто защото ще ни застигне проклятието на Трола, комуто се кланяме. Това, което трябва да знаеш, е че да, **Workshop** ще има. И да, това ще бъде старият **Workshop** (минус закъсненията и несериозността, защото ни писна) – всички стари пушки – автори, дизайнери и креативни алкохолици – отново сме заедно, отново раждаме идеи, така както само ние си знаем, и отново пием като обезумели.

Прочее тук е мястото да благодаря на Илиян "**Whisper**" Илиев, задето ни напомни кои сме всъщност, откъде идваме, накъде отиваме и какво точно значи **Workshop**.

Значи "*свобода, воля и чест*", приятелю. Бяхме си позволили да го забравим за миг и виж докъде я докарахме...

www.games.bg

За сайта. Както стана ясно, идеята, с която го правихме, беше списанието да премине изцяло в онлайн вариант и затова искахме да се получи нещо зверски добро. Сега, когато списанието в крайна сметка оцеля, не виждаме причина въпросното зверски добро нещо да отиде на вятъра. Затова работата по новия невиждан www.games.bg продължава да тече с пълна сила.

Забрави за сайта, който понастоящем се отваря на гореописания адрес. Той беше просто поредният неуспешен експеримент, зарязан да тъне в забрава. Е, както се разбрахме, неуспешните експерименти бяха дотук. В момента работим над истински интернет портал, който действително да отговаря на високия стандарт, който се опитваше да подържа списанието през годините.

Марката **Gamers'Workshop**, освен своето книжно тяло, вече ще разполага и с модерна онлайн част, която неминуемо ще я превърне в най-уникалното ентъртейнмънт издание на пазара. За целта www.games.bg ще бъде създаден наново, от абсолютната нула. Наред с излизащите в списанието ревюта и превюта, новият портал ще бъде изпълнен със съдържание, което трудно ще можеш да откриеш дори в западните сайтове от подобен ранг. Какво имаме предвид ли? Представи си възхода на култовия **PROST** – сериалът, който единствено ние можем да сътворим (прочее смятаме скоро да го направим игрален, както вече беше споменато в Редакциона). Видео ревюта? Защо не. Месечни гейм предавания, показващи *„колко големи сме всъщност"*, излъчвани на живо от офиса – никакъв проблем. Блогове, в които ще можеш да намираш нашите ежедневни мисли и преживявания – също. Дали ще споделиш своите с останалите потребители и с нас самите, ще зависи само от това дали желаеш да го направиш.

Още? Убийствен нео-фентъзи графичен роман, написан от светлата змийска личност и илюстриран от най-талантливия художник, с когото екипа ни има честта да се запознае в последните години – само на www.games.bg. Богат на възможности потребителски админ – пак там. Кино рубриката, позната от списанието, разширена до неузнаваемост и вече неограничена от скромните, предвидени за нея три странички.

Далеч сме от мисълта, че един онлайн портал може да предложи същото чувство и емоция, които едно книжно издание предава у читателя (най-малкото – с лаптопа в клозета е малко тегаво), но предимствата, които има едно онлайн издание не са никак малко. Като се започне от възможността за ежедневен ъпдейт, минеш през липсата на ограничение за написването на даден материал и стигнеш до тенденциите, развили се през последните няколко години – читателският превес, който имат онлайн медиите пред книжните си събратя. Реално погледнато, днес можеш да посетиш всяка уеб страница от личния си мобилен телефон, джобна конзола и дори часовник. Друго предимство е пълният достъп до всяко налично ревю, превю или фийчър – по всяко време и на всяко място. Многократно по-голямата

свобода, която дава уеб базирано издание, също не е за подценяване. Проблемът с претрупването на някои ревюта поради липса на място в списанието автоматично отпада. Проблеми като този, пред който сме изправени в момента – **Dark Messiah**, **Neverwinter Nights 2** и **Splinter Cell: Double Agent** са изиграни и готови като статии, но просто вече не могат да влязат в списанието, понеже голяма част от него е подготвена за печат, а от останалата просто няма какво да махнем – също. Пренебрегването на по-незначителни или непопулярни заглавия също не ще бъде валидно в Интернет.

И к'ва стана тя всъщност?

Пустият му **Gamers'Workshop** не само че не умря, но и се разрасна. Еволюира. Може би в очите на някои фактът, че ставаме единственото гейм издание на пазара без DVD, е крачка назад. Но всъщност скоро ще разполагаме с неограничено място за трейлъри, демота, модове и *какво-ли-още-не*, което прави 4.5-те гигабайта, които ти предлагахме доскоро, жалки. Все пак, за да не тъгуваш по кръглото диске с дупката, ще се погрижим в опаковката на списанието винаги да намираш нещо свежо и забавно – след като играта с картите приключи, ще измислим нещо ново. Иначе www.games.bg ще бъде платен. Абонаментът ще е еквивалентен на цената, която заплащаш за две бири в средностатистическо заведение – 2 лева без ДДС. Засега чрез SMS, а скоро и по други начини. За този, който предпочете целогодишния абонамент, ще има и още финансови бонуси. Ако черно коте не ни е минало пътя (отново), ще имаш колекционерски DVD издания на PROST, колекционерски книжни издания на комиксите и другите ексклузивни онлайн материали, тениски, чаши, шапки и какъвто още мърчандайз се сетиш, още в края на годината.

А понеже те обичаме (да, точно теб, който четеш тези редове в момента), кодовете за достъп продължават да присъстват в списанието, така че за теб, закупилият хартиения **Gamers' Workshop**, www.games.bg ще бъде абсолютно безплатен.

Не знам какво друго ти остава, освен да ревнеш с цяло гърло Водка феревер, Viva la **Gamers' Workshop** или нещо друго, еквивалентно епично.

Подкрепи ни отново. Защото, приятелю, каквото и да си говорим, причината да спечелим тези битки, да станем отново на крака и да погледнем в бъдещето не бяха нито в сравнително скромните ни заплати, нито в някаква необяснима графомания. Те се таяха в теб, в светлата ти, отдалечена на една страница от нас, личност. Просто не можехме да те изоставим. Не ни изоставяй и ти.

КОМИКСИ И МАНГА
АРТ АЛБУМИ
ФИГУРКИ
ИГРАЧКИ
ТЕНИСКИ
СУИЧЪРИ
ИГРИ НА КАРТИ
МОДНИ АКСЕСОАРИ

BANDAI
DC
TOKYOPOP
MARVEL
McFARLANE TOYS
IT'S AN ATTITUDE
MANGA
Hasbro
NECA
UPPER DECK
DARK HORSE COMICS

пл. Райко Даскалов № 1

(в градинката
на Солунска
преди Славейков)

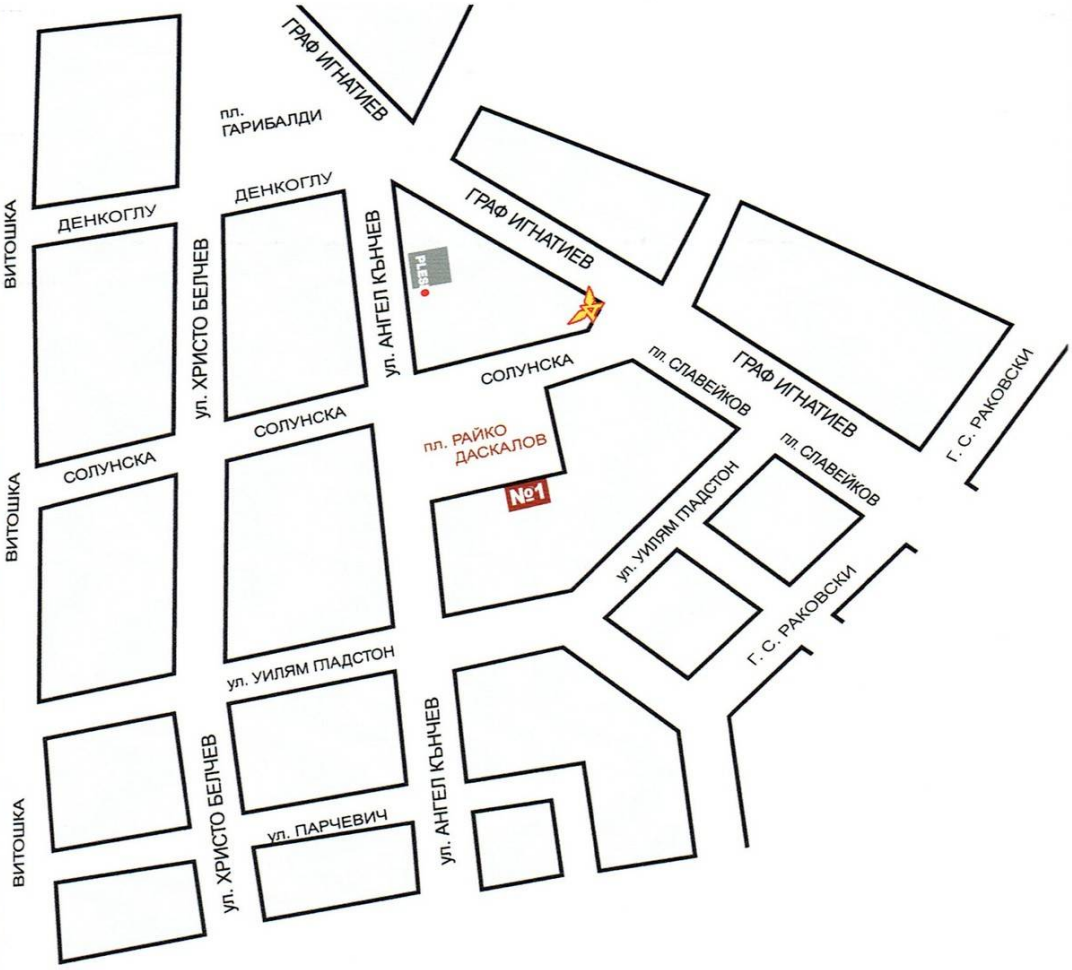
тел: 0888880877

Artline
Carousel

работно време:

понеделник - събота
10:30 - 20:00h

неделя
11:00 - 16:00h



Телефони за информация

0800 11444

480 1144

HomeLan

ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК

Нови скорости от 1-ви Август

На трафик*

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**: 5 MB /s

Международен достъп **International**: 1 MB /s

22 лв.

Минимална

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**: 1,2 MB /s

Международен достъп **International**: 220 KB /s

22 лв.

Икономична

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**: 2 MB /s

Международен достъп **International**: 350 KB /s

33 лв.

Normal

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**: 3 MB /s

Международен достъп **International**: 500 KB /s

44 лв.

Data.BG

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**: 4 MB /s

Международен достъп **International**: 500 KB /s

55 лв.

V.I.P.

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**: 4 MB /s

Международен достъп **International**: 800 KB /s

66 лв.

Gold**

Достъп до българското интернет пространство **BG Peering**: 5 MB/s

Международен достъп **International**: 1MB /s

99 лв.

угата включва 2 гигабайта трафик. Допълнителен трафик се заплаща по 0.05 лева на мегабайт.

услугите HomeLan са предназначени САМО за домашно ползване от физически лица.
Всички скорости са гарантирани с изключение на изходящите международни peer-to-peer връзки!
Всички IP адреси са РЕАЛНИ!
Всички услуги от 44лв на горе получават безплатен статичен адрес, който се активира от дистрибутора след заявка от страна на клиента.
Всички адреси на услуги от 33лв на горе получават симетричен международен трафик
Всички услуги освен "На трафик" са с неограничен трафик.
В ненатоварени часови зони получавате допълнителен капацитет - до два пъти стандартния за вашата услуга.
Всички услуги предлагат безплатно динамична промяна на DNS записите в нашите сървъри, чрез която всеки потребител логнал се в Интернет автоматично получава прав и обратен
DNS запис отговарящ на потребителското му име.
статичеан IP адрес за услуги под 44лв се доплаща 5 лв. месечно.